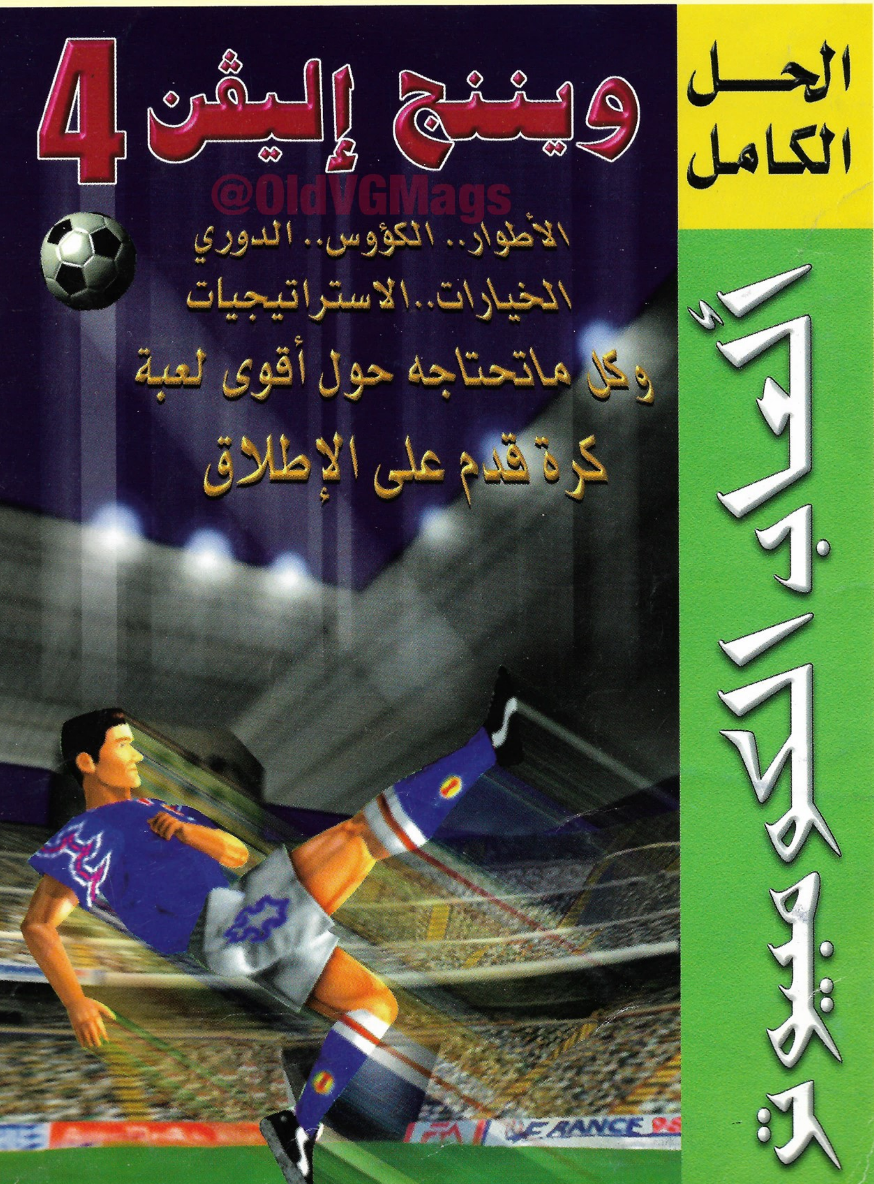


الحل الكامل للعبة
فاينل فانتسي VIII
الشبكة العربية للنشر والتوزيع
السعر 20 ريالاً
ألعاب الكمبيوتر
2 صورتان كبيرتان مجاناً
خطط استراتيجية للقضاء على الزعماء
1026
2
بالإضافة إلى مواقع وحوش الاستدعاء والبطاقات النادرة


إصدار جديد .. الآن في الأسواق
من ناشر
مجلاتك
المفضلة
الشبكة العربية
للنشر والتوزيع


الحل
الكامل
ويننج إليفن 4
الأطوار.. الكؤوس.. الدوري
الخيارات..الاستراتيجيات
وكل ماتحتاجه حول أقوى لعبة
كرة قدم على الإطلاق
ألعاب الكومبيوتر

الافتتاحية

قبل شهر من الزمان أصدرنا حلاً غير رسمي للعبة فاينل فانتسي ٨، وذلك بجهود الزملاء في هيئة التحرير بعد أن لعبوا اللعبة وكشفوا خفاياها. وها نحن اليوم نحصل على الحل المفصل الكامل والصادر عن شركة باراجون، وفيه التفاصيل الدقيقة والواضحة لمراحل اللعبة المختلفة، وكيفية القضاء على جميع الرؤساء بأسهل الطرق وأقل الخسائر. ولا شك أن زيادة التعمق في هذه اللعبة يزيدنا إعجاباً بها، وتقديراً لشركة سكوير التي أنتجتها، فهي تستحق بالفعل لقب سيدة ألعاب الآر بي جي من حيث الفكرة والقصة والتسلية. نرجو أن نكون قد وفقنا في إنجاز هذا العمل، وخدمة القارئ العزيز، وإلى إصدار آخر نستودعكم الله.

الناشر

الناشر

دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

المدير العام والمشرف على التحرير
بهاء فؤاد أبوغزالة

مدير التحرير: خالد حسنين
سكرتير التحرير: سلطان الجريري
التحرير: سالم الخلاقي
المدير الفني: رائد عزت يوسف
القسم الفني: ابراهيم علي

Publisher
Arab Network For Publishing & Distribution
ARABNETWORK@ZAJIL.NET
Managing Director
Baha Abughazala
P 0 BOX 13676, JEDDAH 21414, KSA
TEL: + 96626675044 FAX: + 96626607537

ARAB NETWORK
PUBLISHING & DISTRIBUTION

المركز الرئيسي
COLLEGE ROAD HARROW 8076
MIDDLESEX HAI INX LONDON

جدة
هاتف: ٦٦٧٥٠٤٤ – فاكس: ٦٦٠٧٥٢١
ص.ب ١٣٦٧٦ جدة ٢١٤١٤

الرياض
هاتف: ٤٦٤٠٣٥٢ – فاكس: ٤٦٣٠٥٧٧
ص.ب ٥٩٠٠٣ الرياض ١١٢٥٢

مكتب القاهرة
ت: ٣٠٥٩٥٥٢

الإمتياز الإعلاني
Global Media (UK) Ltd
75, Brooke Street
Mayfair, London
W1Y 1YE
United Kingdom
Tel: 0171 491 9009
Fax: 0171 491 9599
E-mail: info@globelmediauk.com

وكلاء التوزيع في دول الخليج العربي

السعودية: الشركة الوطنية للتوزيع
جدة: ٦٦٠٧٢٢٠ الرياض: ٤٧٨٢٠٠٠
الدمام: ٨٤٦١١١١

الإمارات:
شركة الإمارات للطباعة والنشر والتوزيع
دبي ت: ٦٢٣٩٢٠ ف: ٦٦٣٧٦٨

سلطنة عمان:
المتحدة لخدمة وسائل الإعلام
ش. م. ع. م
ت: ٢٩٧٠٠١ ف: ٧٠٦٥١٢

مؤسسة الثلاث نجوم
ت: ٧٩٣٤٢٣ ف: ٧٩٧٧٧٦

قطر:
دار الشرق للطباعة والنشر والتوزيع
ت: ٦٦١٢٨٢ ف: ٦٦١٨٦٥

البحرين:
مؤسسة الهلال لتوزيع الصحف
ت: ٢٩٤٠٠٠ ف: ٢٩٠٥٨٠

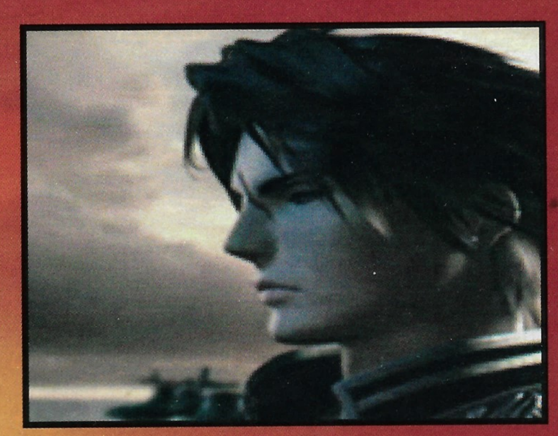
الكويت:
شركة المجموعة الكويتية للنشر والتوزيع
ت: ٢٤١٧٨١٠ ف: ٢٤١٧٨٠٩

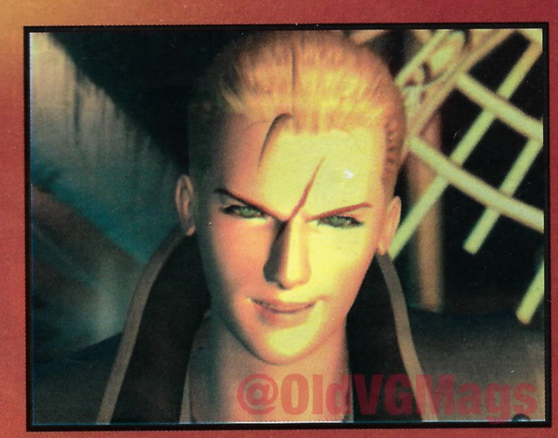




المحـ















ـتـويـات

فاينل فانتسي

تمهيد

هذه هي لعبة فاينل فانتسي بجزئها الثامن، وهي أروع ألعاب الآر بي جي في تاريخ الألعاب. الشخصية الرئيسية في هذه اللعبة تسمى «سكوال» ومهمتك قيادة هذه المغامرة، حيث ستبحثان سوية عن مجموعة من الأدوات الخاصة النادرة التواجد وستقاتلان الكثير من الوحوش الغريبة مختلفة الأشكال والأنواع.

يتدرب سكوال للحصول على رتبة «سي دي»، وهي تمثل فئة خاصة من المرتزقة يمكن استئجارها لمن يملك القدرة المادية على ذلك، ستبدأ اللعبة من المستشفى ويتوجب عليك توجيه «سكوال» خلال اختبارات قبوله ومن ثم خوض المعارك بأوامر من معلمه.

منذ بداية اللعبة ستكون تحت المراقبة، تصرفاتك ستحدد مستواك. وستستلم مبلغاً من المال (يتم تحديده حسب مستواك) في وقت معين من كل شهر هذه هي الطريقة الوحيدة المتاحة لكسب المال في اللعبة ولكنك لن تحتاج المال بصورة ملحة لأن معظم الأدوات ستفوز بها أثناء اللعب أو ستسلبها.

اختبار القبول

سيتم تحديد مستواك في اللعبة عبر بعض النقاط، هذه النقاط سيكون لها تأثير على اختباراتك للحصول على رتبة «سي دي» ولن تعرف أي شيء عن أدائك حتى عودتك من منطقة الاختبار (مدينة دوليت) وهناك مجموعة من الأشياء التي يجب أن تضعها في ذهنك إذا أردت الحصول على مستوى عال بمرتبة «سي دي» وهي أن معظم ألعاب الآر بي جي تشترط التحدث مع الشخصيات التي تلتقي معها خلال اللعبة وذلك لجمع المعلومات، وهذا الشرط يعتبر أمراً جوهرياً في لعبة فاينل فانتسي ٨ حيث ستخسر نقطة واحدة عن كل حوار يتم قبل تسلمك لنتيجة الامتحان، وإذا اختصرت الطرق ستخسر خمسة نقاط، وإذا فشلت في إنقاذ الكلب في مدينة «دوليت» سيكلفك الأمر خسارة عشرة نقاط. وإذا هربت من المعارك ستخسر النقاط مجدداً والاستثناء الوحيد في ذلك هو الهرب من المعركة الأولى ضد الزعيم (X-ATM092) والتي يتوجب عليك الهرب فيها.

يمكنك زيادة مستواك بالعديد من الطرق تتعلق بالتوقيت وبنوعية الأعداء الذين تقاتلهم. منطقة «كهف النار» تعتبر جزءاً من الامتحان إذا تمكنت من إنهاء مهمتك في هذه المنطقة في أقل وقت ممكن ستكتسب المزيد من النقاط وكلما ازداد عدد الأعداء الذين تهزمهم ازدادت النقاط التي تحصل عليها ما عدا الأعداء الذين تهزمهم بقوى الحماية أو ما يعرف في اللعبة بالـ Guarding Force واختصاراً «GF» ستحصل على ١٠٠ نقطة عند فوزك على الرئيس (X-ATM092) في مدينة دوليت. هذه المعركة ستكون من المعارك الصعبة ومن الممكن أن تأخذ وقتاً طويلاً لذا اهرب في المرة الأولى وعد إليه مرة أخرى للقضاء عليه.

إختبارات رفع الرتبة

عند حصولك على رتبة «سي دي» يمكنك رفع هذه الرتبة اعتمادا على قراراتك أثناء اللعبة. عموما وفي أغلب الأحيان سيتم زيادة الرتبة ولكن من الممكن أن تنقص إذا اقترفت خطأ أثناء اللعب أو قراراً غير صائب. يمكنك زيادة الرتبة عبر إجراء اختبارات تحريرية، هذه الاختبارات بسيطة تعتمد على أسئلة عن لعبة فاينل فانتسي ٨ إجابة هذه الأسئلة تكون إما بنعم أو لا، معظم الأسئلة سهلة وبعد كل امتحان تجتازه سيتم رفع رتبة السي دي الخاصة بك بمقدار رتبة واحدة وإليك الإجابة على أسئلة رفع الرتبة.

الاختبار١: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، لا، نعم، لا، لا.

الاختبار٢: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، نعم، لا، لا

الاختبار٣: لا، لا، نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا

الاختبار٤: لا، نعم، نعم، نعم، لا، لا، نعم، نعم، لا، لا

الاختبار٥: لا، لا، لا، نعم، نعم، لا، لا، نعم، نعم، نعم

الاختبار٦: نعم، لا، نعم، نعم، لا، لا، نعم، نعم، لا، نعم

الاختبار٧: نعم، نعم، نعم، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، نعم، لا

الاختبار٨: لا، نعم، لا، لا، نعم، نعم، لا، لا، نعم، لا

الاختبار٩: لا، نعم، لا، لا، لا، لا، لا، لا، نعم، نعم

الاختبار١٠: نعم، لا، لا، لا، لا، لا، لا، لا، نعم، لا

الاختبار١١: نعم، نعم، لا، نعم، نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم

الاختبار١٢: لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا

الاختبار١٣: نعم، لا، لا، لا، نعم، لا، لا، لا، لا، لا

الاختبار١٤: نعم، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، نعم، لا، نعم، لا

الاختبار١٥: نعم، نعم، لا، لا، لا، لا، لا، نعم، لا، نعم

الاختبار١٦: نعم، لا، لا، نعم، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا

الاختبار١٧: نعم، لا، لا، لا، نعم، لا، لا، نعم، لا، لا

الاختبار١٨: نعم، لا، لا، لا، نعم، لا، لا، لا، لا، لا

الاختبار١٩: نعم، لا، لا، نعم، لا، لا، لا، لا، لا، نعم

الاختبار٢٠: نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، لا

الاختبار٢١: نعم، نعم، نعم، نعم، لا، لا، نعم، نعم، نعم، لا

الاختبار٢٢: لا، لا، لا، نعم، لا، لا، لا، نعم، نعم، لا

الاختبار٢٣: نعم، لا، لا، لا، لا، نعم، نعم، نعم، نعم، نعم

الاختبار٢٤: نعم، نعم، لا، لا، نعم، نعم، لا، لا، لا، نعم

الاختبار٢٥: نعم، لا، نعم، نعم، نعم، لا، لا، نعم، لا، لا

الاختبار٢٦: نعم، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا، نعم، لا، لا

الاختبار٢٧: لا، نعم، لا، لا، لا، لا، نعم، لا، نعم، لا

الاختبار٢٨: نعم، لا، لا، نعم، نعم، نعم، لا، نعم، لا، لا

الاختبار٢٩: لا، لا، لا، نعم، نعم، لا، لا، لا، نعم، لا

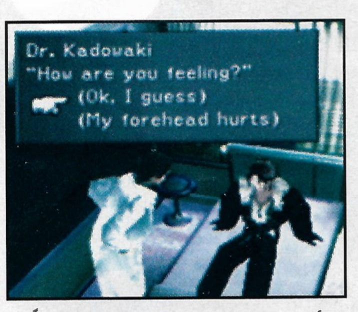
الاختبار٣٠: لا، نعم، لا، لا، لا، لا، لا، نعم، لا، لا


8
مفاتيح التحكم
تحريك الشخصية للوراء
تحريك الشخصية لليسار
تحريك الشخصية للأمام
تحريك الشخصية لليمين
عرض الخريطة
SONY
PlayStation
إيقاف اللعبة
تحدي الشخصيات الأخرى في لعب البطاقات
للاختيار
فتح شاشة الاختيارات
للمشي وإلغاء الاختيار
للهرب من المعركة (عند استخدام الزر مع L2)
زيناد
للهرب من المعارك (عند استخدام الزر مع R2)
عرض شاشة الهدف

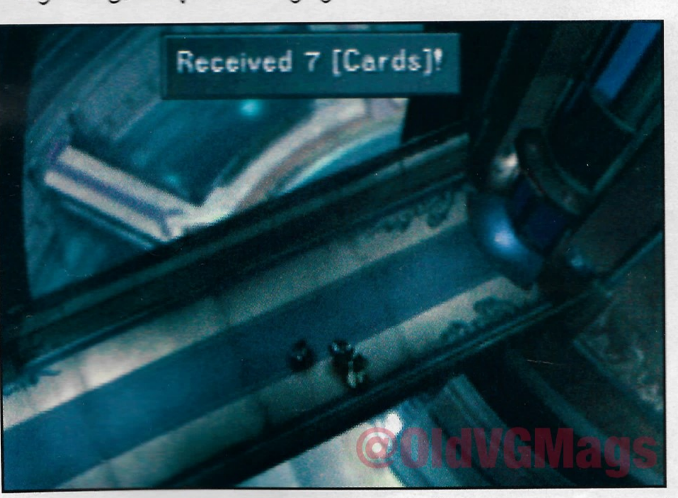
مدرسة

الاسطوانة ١: المرحلة ١

ستبدأ اللعبة بعرض سينمائي قمة في الروعة (كما اعتدنا من شركة سكوير سوفت) بعد نهاية العرض سيستيقظ بطلنا «سكوال» في المستشفى وستسألك الدكتورة عن صحتك بعد اختيارك للإجابة ستسألك مجدداً عن اسمك بعد اختيارك لاسم البطل (يمكنك تسمية البطل باسم من عندك أو ترك الاسم على ما هو عليه) ستتركك الممرضة لطلب معلمتك كويستس قبل أن تحضر المدرسة ستحضر فتاة شابة لزيارتك ولكنها لن تنتظر بما فيه الكفاية للتعرف عليها. عند حضور معلمتك ستذكر في سياق حديثها الاختبار الميداني وستأخذ في التحدث إليك في مواضيع مختلفة حتى تصلا إلى الصف الدراسي وهناك ستقوم كويستس بشرح الجدول وتوجيه النداء إلى كل المنتسبين في الامتحان بالاجتماع في القاعة تمام الساعة الرابعة وبعد انتهاء الحصة ستطلبك كويستس للحديث معها لذا توجه إليها لمقدمة الصف وتحدث إليها. ستقوم كويستس بإخبارك بأنه قبل أن تخوض في اختيار السي دي، يجب عليك زيارة كهف النار (Fire Cavern) ثم ستغادر وتتوجه إلى البوابة الأمامية الآن وقبل مغادرتك للصف توجه إلى مقعدك في مؤخرة الصفوف حيث سيمكنك الحصول من جهاز الكومبيوتر التابع لك هناك على كافة المعلومات المتعلقة بمفاتيح التحكم باللعبة وستحصل من قائمة الدروس أو (Tutorial) على أول قوتي حراسة أو ال (G.F) وهما «كويزا كوتل» و«شيفا» (قوى الحراسة أو الـ GF تعتبر عنصراً مهماً لإنهائك اللعبة حيث نمدك هذه القوى بقدرات تساعدك على اللعبة).



أخرج من الصف واتجه جنوباً بطول الدهليز حيث ستقابل فتاة شابة هناك عند التحدث مع هذه الشابة ستعرف أنها طالبة جديدة في مدرسة بالامب وستطلب منك الفتاة أن تأخذها في جولة حول المدرسة، إذا قبلت هذا الطلب ستتبعك إلى دليل المدرسة والموجود في الردهة في الطابق الأرضي إمش باتجاه الردهة لتجد مصعداً قبل أن تدخل هذا المصعد تحدث إلى الرجل في الناحية اليمنى من الجسر وسيعطيك بعض البطاقات يمكنك استخدام البطاقات في اللعب ضد بعض الشخصيات الأخرى لربح المزيد من البطاقات. هذه البطاقات تمثل وحوشا تصادفها خلال مغامرتك





ألق نظرة على الدليل لمعرفة أرجاء المدرسة والتنقل بينها. تفقد مطعم المدرسة حيث يتم تقديم المأكولات الشهية، كذلك لا تنس أخذ البطاقات من الرجل على الجسر قبل استخدام المصعد.

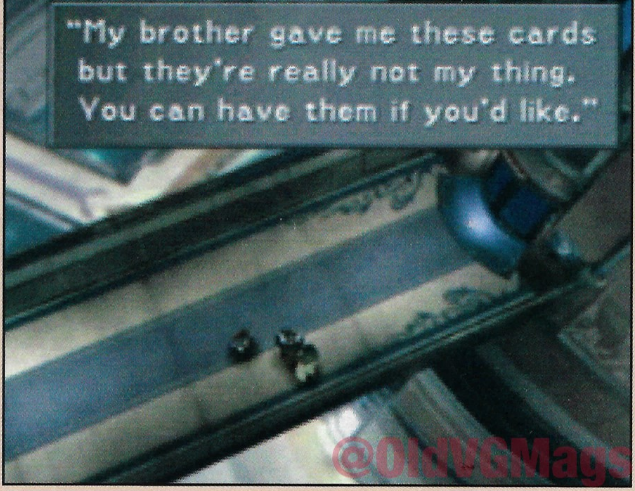
تعتبر مدرسة بالامب مدرسة لنخبة من المقاتلين يتنافسون للحصول على رتبة «سي دي». حاملو رتبة «سي دي» يمثلون مجموعة من المرتزقة يمكن استئجارهم لأداء المهمات الخاصة.

ـة بالامب

وغالباً سيتم منحك بطاقات أخرى بعد المعارك.
على العموم.. لا يوجد أمامك متسع من الوقت حالياً للعب بالبطاقات التي بحوزتك لذا توجه نحو المصعد وانزل إلى الردهة عبر السلالم لتجد الدليل (Directory) والذي سيشرح لك كيف تعرف طريقك في المدرسة. بعد عملية الشرح ستشكرك الفتاة وتأخذ لاستكشاف المنطقة. توجه إلى تمثال الكرة الأرضية الدوارة واحفظ اللعبة هناك بعد حفظك للعبة توجه جنوب الدهليز إلى منطقة الاستقبال. أعبر من البوابة في أقصى اليمين وواصل جنوبا لتلتقي بكويستس (والتي تنتظرك عند البوابة) وستحدثك كويستس عن قوى الحراسة GF وعن كيفية ربطها للحصول على قدرات خاصة بعد انتهاء عملية الشرح هذه أدخل إلى قائمة الاختيارات الخاصة بك وقم بربط قوى الحراسة كويزا كوتل وشيفا التي حصلت عليهما في الصف الدراسي) ثم توجه جنوباً لمغادرة مبنى المدرسة.

لعبة البطاقات

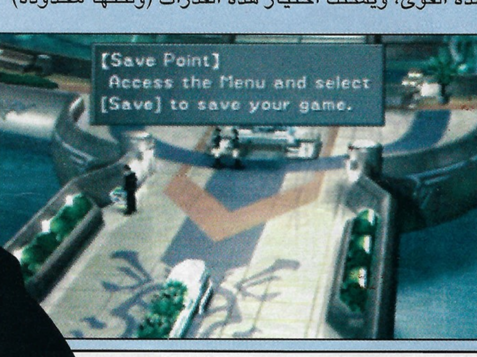
بعد حصولك على البطاقات يمكنك اللعب بها ضد بعض الشخصيات في اللعبة بضغطك على زر ■ بالطبع لن تتمكن من اللعب ضد جميع الشخصيات في اللعبة ولكنك ستلعب ضد من يطلب منك ذلك.
قواعد العبة بسيطة جداً (على الرغم من إمكانية تغيرها من منطقة لأخرى)، كل بطاقة تمثل أحد الأعداء وتحمل البطاقة رقماً على كل جهة من جهاتها الأربعة (مثلاً A = قوي، ١= ضعيف) وهناك بعض البطاقات التي تمثل بعض العناصر وتستخدم في مناطق معينة من اللعبة، ستجد في لوحة اللعب تسعة مناطق.
والفكرة تكمن في أن كل لاعب يتوجب عليه اختيار خمسة بطاقات لاستخدامها في اللعبة ويجب عليك وضع كل بطاقة على لوحة اللعب بمعدل بطاقة كل مرة وفي كل مرة تتمكن من وضع البطاقة ذات القيمة الأعلى من البطاقة الأخرى المقابلة لها ستتحول بطاقة خصمك إلى اللون الذي يمثلك.
قواعد اللعب تختلف من منطقة لأخرى لذا تأكد من معرفتك بقواعد اللعب قبل أن تبدأ اللعبة، والفائز في اللعبة هو من تكون معظم البطاقات في لوحة اللعب تمثل اللون الخاص به وستكون للفائز فرصة لأخذ إحدى بطاقات خصمك.
البطاقات التي بحوزتك (التي أخذتها من الرجل على الجسر في مدرسة بالامب) ذات مستوى منخفض وليست صالحة بصورة مطلقة للعب ولكن انتظر حتى تحصل على بطاقات أفضل من البطاقات التي بحوزتك.



تحدث إلى الرجل بالقرب من المصعد وسيعطيك بعض البطاقات، ستجد في اللعبة العديد من البطاقات ولكن هذه ستكون البداية.

قوى الحراسة GF

تعتبر قوى الحراسة حليفاً قوياً لك يساعدك خلال المعارك ، وكل منها يمثل تمثل عنصراً مختلفاً أومصدر طاقة وتستخدم قوى الحراسة لكي تتمكن من استخدام قوى خاصة.
ولاستخدام هذه القوى يجب عليك ربط قوى الحراسة بالشخصية التي تتحكم بها في اللعبة لتتمكن بالتالي من استخدام قدرات هذه القوى، ويمكنك اختيار هذه القدرات (ولكنها محدودة) بمقدار الأماكن الشاغرة لهذه القدرات.



قوى الحراسة تعتبر حليفك القوي للتغلب على الأعداء، وستمنحك هذه القوى قدرات إضافية ولكن بعد ربطها بالشخصية التي تقاتل بها، لذا تذكر أن تقوم بربط هذه القوى وإلا ستفاجأ أثناء المعركة بأن شخصيتك تقاتل بالسلاح الذي بحوزتها.

كهف النار

الاسطوانة ١: المرحلة ٢

بمجرد خروجك من المدرسة ستدخل إلى العالم الخارجي حيث ستلتقي بالوحوش بصورة عشوائية وهم موزعون في شتى أنحاء خريط العالم (لكي تكون مهمتك أكثر صعوبة وإثارة) يقع كهف النار في الناحية الشرقية من الجامعة وستجده خلف غابة صغيرة. ولكن قبل أن تتجه إلى هناك تأكد من أنك قمت بربط قوى الحراسة بلاعبك لتتمكن من الاستفادة منهم أثناء المعارك.

خذ جولة قصيرة في الغابة المجاورة «لكهف النار» والمناطق المحيطة بها لتخوض بعض المعارك كنوع من الاعتياد على مفاتيح التحكم بالمعركة.

معظم الوحوش في هذه المنطقة ضعفاء بصورة كبيرة مقارنة بالوحوش الذين ستلتقي بهم خلال اللعبة ويمكنك استغلال الفرصة لسحب القوى الخاصة «بليزارد» و«كيور» لاستخدامها في كهف النار.

عندما ينتابك شعور بأنك على استعداد لدخول كهف النار توجه إلى المنطقة خلف الغابة (حيث يقع مدخل الكهف) وهناك ستقوم كويستس بتوجيه تعليمات حول عملية الربط وعن طريقة استخدام سلاحك الخاص «جنبليد» (عبارة عن سيف مدمج بمسدس ولذلك سمي بسلاح جنبليد) والطريقة التي يمكنك إلحاق أكبر ضرر

الرئيس: إفريت

قوى الحراسة التي تعتمد على عنصر النار لن تكون ذات نفع هنا لذا اتبع الاستراتيجية الصحيحة باستخدام قوى الحراسة التي تعتمد على عنصر الثلج ونعني بذلك القوى الخاصة «بليزارد» لتنزل بخصمك أكبر كمية ممكنة من الضرر وكذلك استخدم قوى الحراسة «شيفا» ليستسلم الرئيس «إفريت» ويوافق على الانضمام إليك، مما يعني أنك اكتسبت قوى حراسة جديدة هي إفريت الذي يجيد هجمتان رئيسيتان هما: هجمة الكرة النارية والتي تعتبر ضعيفة وهجمة اللكمة الجبارة والتي يصل الضرر الناتج عنها إلى (١٧٠ نقطة) بعد الفوز بهذه المعركة ستحصل على بعض حافظات قوى الحراسة (تمكنك من استعادة قوى الحماية) والتي ستمكنك من استعادة أية قوى حراسة فاقدة للوعي وكما ستحصل على بطاقة تمثل الرئيس إفريت المهزوم.

استخدم القوى ذات الخواص الثلجية وقوى الحراسة «شيفا» للتخلص من «إفريت». بعد أن تتمكن من هزيمته سينضم إليك للمساعدة في مغامرتك.

ستواجه هذا الوحش العملاق في كهف النار. إنه وحش خطير وضرباته قوية لذا كن حذراً.

ممكن بخصمك وبعد إدخالك للتعديلات التي تراها مناسبة تقدم نحو حراس الكهف (رجلان أمام المدخل) اختر أطول وقت ممكن لتتأكد من إنهائك للمهمة بأمان (في حالة إذا اخترت أقصر مدة زمنية سيكون لذلك تأثير إيجابي على نقاط رفع المستوى) بعد اختيارك للمدة الزمنية ادخل الكهف وتوجه للأمام مقاتلاً لوحوش يظهرون عشوائياً بتوغلك للداخل ستكون القوى الخاصة «بليزارد» (BLIZZARD SPELL) ذات أهمية كبيرة هنا وذلك كون معظم الوحوش يمتلكون هجمات وقدرات نارية (تخيل ثلج بمواجهة نار). عندما تصل إلى المنطقة الداخلية من الكهف ستجد بعض التفرعات الصغيرة من الطريق الرئيسي.

خذ التفرع الأول من اليمين وامش لنهاية هذا التفرع حيث ستجد نقطة سحب هناك خذ مجموعة من القوى الخاصة «فاير» ثم عد من حيث أتيت (الطريق الرئيسي) حاول أن تكون المعارك سريعة وفاصلة تفادياً لمرور الوقت بدون الانتهاء من المهمة واصل المسيرة في الطريق الرئيسي لتصل إلى مركز كهف النار تأكد من علاجك لفريقك الآن استعداداً لملاقاة الرئيس الأول للعبة.



سيتم تخييرك بالمدة الكافية لإنهاء مهمتك في كهف النار. إذا كنت تلعب لأول مرة خذ وقتك.

في الناحية اليمنى ستجد نقطة سحب. إختر أحد أفراد الفريق ليتم سحب القوى الخاصة وتزويده بها. بعد ذلك ستختفي نقطة السحب هذه.

ربط العناصر

بعض قوى الحراسة تسمح لك بإضافة العناصر الخاصة إلى قدراتها، بربط هذه العناصر لقواك الدفاعية أو الهجومية يمكنك الزيادة من تأثير هذه القوى.

كل قوى الحراسة سيظهر أمامها قيمة موضحة بالنسبة المئوية.

عندما تبلغ النسبة المئوية لكل قوى حد (١٠٠٪) ستظهر نجمة خضراء موضحة لذلك.

الاستعداد للمعركة

لتجهيز فريقك استعداداً للمعارك يجب عليك أن تقوم بربط قوى الحراسة GF لمساعدتك بعد القيام بذلك يمكنك اختيار ثلاثة لطلب قدرات إضافية يمكن لشخصيتك استخدامها. والأوامر التي ستجدها عند القتال هي أمر السحب (DRAW) الذي يعتبر مهما جدا لقدرته على سحب القوى الخاصة من أعدائك وبعد ذلك يمكنك استخدامها أو الاحتفاظ بها لتستخدمها لاحقاً. أمر قوى الحماية (GF) يمكنك من استدعاء قوى الحراسة لمساعدتك في القتال، وهذه القوى تشكل هجمات قوية جداً ويتوجب عليك استخدامها بحرص أمام الأعداء الأقوياء أو الرؤساء.
أمر الأدوات (ITEM) يمكن الشخصية من استخدام الأدوات التي بحوزتك في قائمة الموجودات. آخر أمر ستجده عند القتال هو أمر الحركات الخاصة (Magic) والذي سيمكنك من استخدام القوى الخاصة في قائمة الموجودات. يمكنك تعلم قوى خاصة جديدة بعد كل لقاء مع وحش جديد.



ربط قوى الحراسة سيمكن الشخصية من اكتساب قدرات جديدة. عند ربط قوى الحراسة يمكنك اختيار ثلاثة أوامر لطلب قدرات إضافية ستتمكن من أدائها أثناء المعركة.

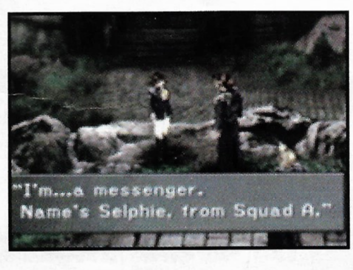


Squall stocked 8 Fires.

بعد أنتهاء المعركة ستقوم كويستس بتقديم شرح عن طريقة ربط العناصر بعد ذلك يمكنك العودة إلى الكهف، وستمر أثناء عودتك ببعض المعارك حاول الانتهاء منها بأقصى وقت ممكن (ولكن لا تهرب عند المواجهة كيلا تخسر من رصيد نقاط رفع المستوى).
عند خروجك من الكهف لا تضيع الوقت وعد إلى مدرسة بالامب وهناك ستسدي لك كويستس بعض النصائح عن كيفية العناية بقوى الحراسة التي بحوزتك بعدها ستطلب منك تغيير ملابسك والالتقاء بها مجدداً من أجل اختبار رتبة (سي دي) عد الان إلى داخل المدرسة واتجه إلى المجمع السكني لتغيير ملابسك وحفظ اللعبة.







درس في القيادة

يمكنك في لعبة فاينل فانتسي ٨ أن تقود مركبات تمكنك من السفر بدون مواجهة الوحوش في هذه المهمة يجب عليك القيادة لفترة قصيرة ولكن يمكنك القيادة كما تشاء باستئجارك لسيارة في المراحل المتقدمة في اللعبة.

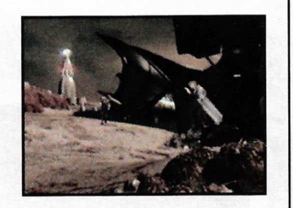
أزرار التوجيه لتوجيه المركبة
أزرار التحكم الأنالوج لتوجيه المركبة
زر ■ لتحريك المركبة للأمام
زر ▲ للعودة للوراء
زر X للصعود والخروج من المركبة
زر R2 لتحريك موقع الكاميرا

تحرير مدينة دولـ

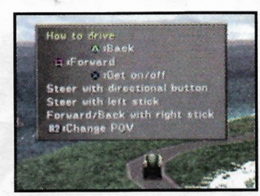
الاسطوانة ١: المرحلة ٣

بعد مغادرتك للمجمع السكني ستجد نفسك في ردهة المدرسة وستقوم كويستس بتقديمك إلى «زيل دينشت» الذي سينضم إليك من أجل اختبار رتبة سي دي ستذكر كويستس بأن سيفر سيكون قائد الفرقة التي ستقوم بتحرير مدينة دوليت وستتمنى لك حظاً سعيداً في هذا الاختبار، وبعد محاضرة قصيرة من «سيد» مدير مدرسة بالامب سيتجه الفريق إلى موقف السيارات لأخذ سيارة والتوجه في رحلة قصيرة إلى مدينة دوليت، لن تستغرق وقتاً طويلاً في الانتقال إلى مدينة دوليت، إذا أردت اجتياز الامتحان اتجه بالسيارة إلى أقرب مدينة إليك ستجدها في الناحية الغربية للمدرسة حيث تنتظرك سفينة لنقلك إلى مدينة دوليت بعد إنتهاء الرحلة ستتعرف على (زو) التي ستقوم بشرح الوضع الراهن، وللأسف فإن دوليت ظلت محاصرة لثلاثة أيام متواصلة مما دفع بالجنود المكلفين بالدفاع عن المدينة للهرب. مهمتك هي تحرير المدينة وتصفية القوات المرابطة فيها لذا بمجرد أن تنهي (زو) حديثها استعد للقيام بمهمتك في بداية المهمة ستقوم كويستس بتذكيرك بربط قوى الحراسة GF بأفراد الفريق وستطلب منك تأمين الميدان الرئيسي لمدينة دوليت اعبر الشاطئ واصعد الدرج في الناحية اليمنى ستجد هناك نقطة حفظ استخدامها إذا أردت ثم إتبع سيفر لتواجه بعض قوات جالباديا بعد التخلص منهم واصل طريقك إلى الميدان الرئيسي للمدينة وعندما تصل إلى هناك سيطلب منك سيفر تمشيط المنطقة المجاورة والبحث عن أية قوات أخرى إتجه لليمين لتجد جندياً وحيداً لن تواجه أية مشكلة في القضاء عليه والآن وبعد التخلص من القوات المحيطة بك عد إلى الميدان وانتظر سيفر الذي سيبدي ضيقاً من الكلب الوديع الذي ستجده بالقرب من الميدان.

بعد فترة قصيرة ستلاحظ وجود قوات تتسلل إلى الميدان سيقرر سيفر اللحاق بهم وبعد قطع مسافة قصيرة من الطريق الذي سلكه









الجنود ستكتشف وجود جنود جرحى من قوات مدينة «دوليت» توقف للتحدث إليهم وسيطلبوا منك التوجه إلى برج الاتصالات Tower Communication عند توجهك إلى هناك ستهاجم من قبل أفعى أناكوندا ضخمة من الممكن أن تكون خصماً خطيراً نظراً لكون طاقتك لا تزال في مراحلها الأولى بعد الانتهاء من الأفعى إتجه إلى الجبل مواجهاً مجموعة من الوحوش التي تصل إلى منطقة قريبة من برج الاتصالات سيأمرك سيفر بالتوجه إلى برج الاتصالات بينما يقوم هو بالتخلص من الوحوش. سترافقك سيلفي (الفتاة التي قابلتها في المدرسة) اتبعها لتصل إلى قاعدة البرج عند دخولكم للقاعدة إتجه إلى اليسار حيث نقطة السحب لتحصل على قوى خاصة عند استخدامها ضد الخصم ستصيبه بالعمى. ستجد كذلك نقطة حفظ إذا فكرت في حفظ تقدمك في اللعبة ثم إتجه يساراً لتصعد إلى أعلى البرج، في قمة البرج وعلى اليسار ستتواجه مع شخص يدعى «بيجز» يقوم بإجراء إصلاحات في برج الاتصالات استعد هنا لمعركة عنيفة. بعد الانتهاء منها عد إلى الشاطئ لتواجه الزعيم (X-ATM092) وستساعدك كويستس في القضاء عليه بعد ذلك ستبدأ رحلة العودة، ولكن عند الوصول إلى الشاطئ الآخر سيكون لديك بعض الوقت للتسلية على أن تعود إلى المدرسة عند حلول المساء لاستلام نتيجة الامتحان.. لذا غادر الميناء واصعد التلة لتصل إلى الفندق إصعد السلالم على اليسار لتحفظ اللعبة.

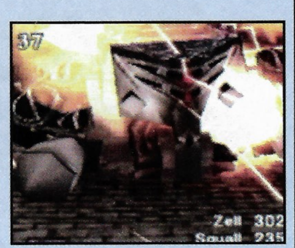


الرئيس X-ATM092

يعتبر هذا الوحش الميكانيكي الضخم سريعاً مقارنة بحجمه ولديه مجموعة من الهجمات القوية، تكمن قوته في كونه قادراً على إصلاح الأعطاء بداخله إذا قمت بمهاجمته وسيطاردك حتى تصل إلى شاطئ مدينة «دوليت» وأفضل طريقة للأضرار بهذا الوحش الضخم هي باستخدام القوى الخاصة «ثندر» ضده واصل إنهاكه حتى يقترح زملاؤك في الفريق بأن الهرب هو الحل الوحيد، عندئذ إضغط زري R2 وL2 في نفس الوقت للهرب منه وبعد فترة وجيزة سيلحق بك هذا الوحش لتبدأ المعركة من جديد.

أهم شيء يجب أن تضعه في الحسبان هو الوقت وإذا كنت محظوظا بما فيه الكفاية ستتمكن من الحصول على قوى خاصة دفاعية من الوحش الآلي عند إنهاكه.

ستواجه هذا الوحش لأربعة مرات متتالية حتى تصل إلى الشاطئ لذا تذكر عامل الوقت وحاول التخلص منه بأسرع وقت ممكن.





يجب عليك الهرب من هذا الوحش الآلي في المعركة الأولى لكونه أقوى منك بمراحل بعد ذلك ستتقاتلان حتى يتمكن أحدكما من القضاء على الآخر.

الرؤساء: بيجز وويدج وإلفوريت

سيتوجب عليك هنا القتال لمعركتين متواصلتين لذا حافظ على الشخصيات المصاحبة لك في حالة جيدة. ستبدأ المعركة بين فريقك وبيجز لوحده وبعد فترة قصيرة سينضم ويدج (رفيق بيجز) للقتال هذان الخصمان ليسا بالخصمين السهلين لذا واصل ضربهم بما لديك من قوى (لا يهم نوعها) وتأكد من سحب القوى الخاصة «ايسونا» من بيجز عند منتصف المعركة سيتدخل إلفوريت في الأمر وسيقوم بإقصاء بيجز وويدج عن طريقه ليحل محلهما.

هذا الزعيم قوى جداً ولديه هجمتان رئيسيتان هما اللكمة القوية وهجمة الرياح والتي قد تسبب في فقدان (١٨٠ نقطة) من مستوى الطاقة لكل فرد من أفراد فريقك.

ابدأ المعركة بسحب قوى الحراسة (سيرين) من إلفوريت ثم إسحب القوى الخاصة «دبل» Double وتعني مزدوج تسمح لك هذه القوى الخاصة بمهاجمة خصمك لمرتين استخدم هذه القوى على الشخصية الرئيسية لديك ثم إنقلها لباقي الشخصيات.

لدى إلفوريت مقاومة عالية للقوى الخاصة لذا ركز على الهجمات الجسدية عند هزيمتك لهذا الوحش الطائر ستحصل على إثنين من الالكسير (تقوم هذه الأداة بتعبئة عدادي الطاقة والحركات الخاصة) وحافظات قوى الحراسة وأسلحة مون مار. بعد انتهاء المعركة ستخبرك سيلفي بوجوب الإنسحاب من مدينة دوليت خلال (٣٠) دقيقة.

لا تضيع الوقت إتجه فوراً إلى اليسار وعد إلى قاعدة البرج بالأسفل حيث يمكنك حفظ اللعبة وتأكد من ربط قوى الحراسة الجديدة (سيرين) حيث ستكتشف قدرتها على تحديد مواقع نقاط السحب ونقاط الحفظ المخفية.

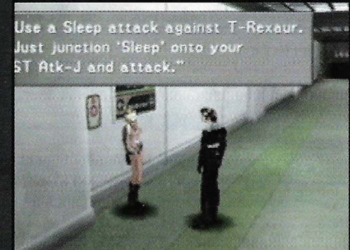
عند خروجك من برج الاتصالات سيظهر لك رئيس جديد لتبدأ معركة جديدة.



لن يتمكن (بيجز) و(ويدج) من إنهاء المعركة ضدك حيث سيقوم إلفوريت بطردهم من برج الاتصالات . تذكر سحب قوى الحراسة (سيرين) من الزعيم إلفوريت.

ستجد في منطقة التدريب العديد من الوحوش. وتبدو هذه المنطقة كجزيرة مهجورة.









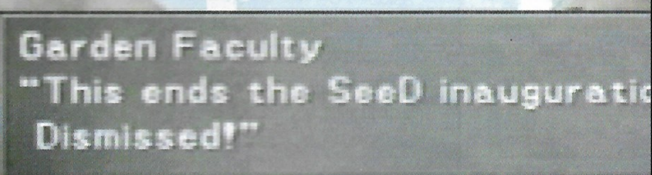
منطقة التدريب

الاسطوانة ١: المرحلة ٤

عند عودتك إلى المدرسة سينفصل عنك باقي أفراد الفريق لتكون وحيداً مجدداً. عد من خلال البوابة للبحث هناك عن نقطة سحب (في الناحية اليسرى) ستجد في نقطة السحب هذه المزيد من القوى الخاصة «كيور» سيكون كلا من «كويستس» و«سيد» (مدير المدرسة) و«زو» (الفتاة التي قابلتها في مدينة دوليت) بانتظارك في الردهة وسيطلبون منك الانتظار حتى تصل نتائج الاختبار. اتجه إلى حيث التجمع الصغير ثم إلى اليمين لتجد سيفر هناك وسيكون لدى سيفر إحساس بأنه سيفشل في اختبار الحصول على رتبة (سي دي) بعد ذلك سيأتي المدير/سيد لتأنيبه بعد إنتهاء المحادثة اتبع «سيد» إلى الردهة حيث ستتصل رسالة عبر أجهزة الاتصال الداخلي تطلب من طلبة امتحان الحصول على رتبة (سي دي) بالتوجه إلى الصف الدراسي في الطابق الثاني. إصعد السلالم واتجه إلى المصعد للطابق الثاني ثم عد إلى الصف الدراسي حيث ستجد الطلبة مجتمعين في الصف. بعد برهة سيتم استدعاؤك بالإضافة إلى (زل) ليخبركم مدير المدرسة «سيد» بأنكم قد اجتزتم الامتحان وأنكم الآن عضوين جديدين تحملان رتبة (سي دي) وبعد الخطاب سيطلب من الجميع الانصراف لا تستعجل الخروج بل عد وتحدث إلى مدير المدرسة «سيد» ليعطيك «عداد المعارك» وهو عبارة عن عداد يزودك بمعلومات عامة عن أدائك في المعارك وعدد المعارك التي خضتها سواء كسبتها أم خسرتها. الآن إتجه إلى المجمع السكني واحفظ اللعبة . ثم استبدل ملابسك استعداداً للحفلة. بعد ارتداء زي الحفلة توجه إلى هناك حيث سيلاحظ سكوال إحدى الفتيات في الحفلة الراقصة ستطلب منك هذه الفتاة الغامضة مشاركتها في الرقص بعد إنتهاء الرقصة ستختفي الفتاة بدون أن تعرف اسمها. بعد إنتهاء الرقصة ستأتي كويستس وتطلب منك استبدال ملابسك والالتقاء بها أمام منطقة التدريب. قبل دخول منطقة التدريب ستشرح لك كويستس

في الحفلة ستظهر فتاة مجهولة وتطلب منك الرقص. لن تخسر شيئاً إذا أجبت دعوتها فمن يعلم ربما تعملان سوية في المستقبل.





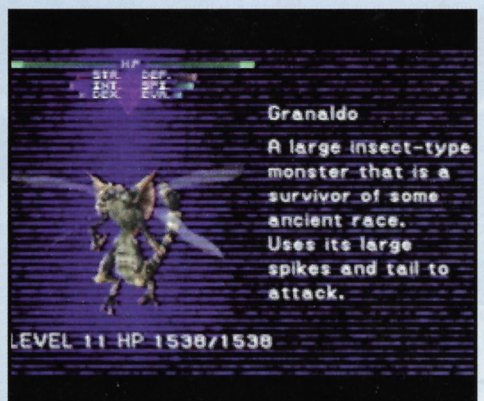




الرؤساء: «جرانالدو» و«رالدو»

هؤلاء الرؤساء لا يمكن اعتبارهم أقوياء لذا يفترض أن لا تواجه أية صعوبات في القضاء عليهم حافظ على مستوى الطاقة لديك بحالة جيدة واستخدم أقوى ما لديك من هجمات للقضاء عليهما يمكنك سحب القوى الخاصة «بلايند» و«سليب» من الرئيس جرانالدو الطائر كما يمكنك الحصول على القوى الخاصة «ديفينس» من الرئيس رالدو الأصغر تخلص من الرؤساء الثلاثة الصغار أولاً حيث لن يهاجموك طالما جرانالدو علي قيد الحياة. إذا تخلصت من جرانالدو أولاً سيقوم وحوش الرالدو الصغار بالقضاء على فريقك بطريقة سريعة لذا تخلص منهم أولاً ثم استخدم القوى الخاصة «سليب» على جرانالدو للتخلص منه بكل بساطة بعد هزيمتك لهؤلاء الرؤساء ستحصل على أداة «ماجيك ستون».

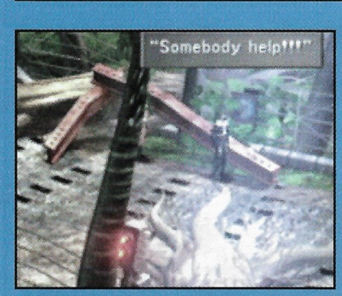




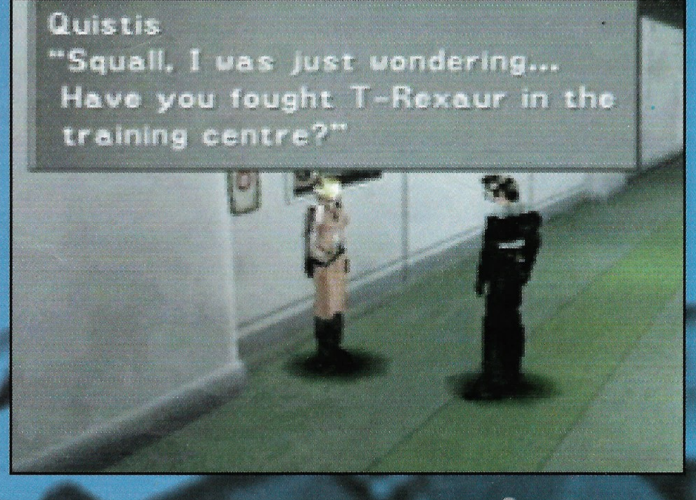
تخلص من وحوش الرالدو الثلاثة قبل هجومك على وحش جرانالدو الطائر. فإذا قتلت جرانالدو سيهاجمك الوحوش الصغار بكل ضراوة.

طريقة ربط القوى الخاصة بحالة اللاعب بعد إنتهاء المحاضرة توجه نحو حلبة التمرين وإبحث عن المنطقة السرية ستواجه خلال بحثك العديد من الوحوش لذا راقب مستوى الطاقة لديك.

ادخل الباب على اليمين وامشي في الممر ثم اعبر الجسر الصغير لتصل إلى الجانب البعيد من حمام السباحة إبحث في المنطقة على الناحية اليسرى لتجد نقطة سحب وخذ بعض القوى الخاصة «بليزارد» لاستخدامها لاحقاً. استمر في هذا الممر حتى تصل إلى نقطة حفظ حيث يمكنك حفظ اللعبة ادخل من الباب على اليمين لتصل إلى المنطقة السرية حيث ستحدثك كويستس في بعض الأمور عن هذه المنطقة بعد نهاية الحديث عد إلى المدرسة وعند محاولتك الخروج من منطقة التدريب ستستمع إلى صوت صرخة تطلب المساعدة استعد للقاء زعيم جديد. بعد نهاية المعركة أخرج من منطقة التدريب وعد إلى المجمع السكني حيث سيكون بوسعك نيل قسط من الراحة والخلود إلى النوم كذلك يمكنك حفظ اللعبة. إذا بحثت في المكتب ستجد عدد شهر إبريل من مجلة الأسلحة اقرأها لتحضر سيلفي لاخبارك بأنك قد تسلمت مهمتك الأولى كجندي من جنود المرتزقة تحمل لرتبة (سي دي).





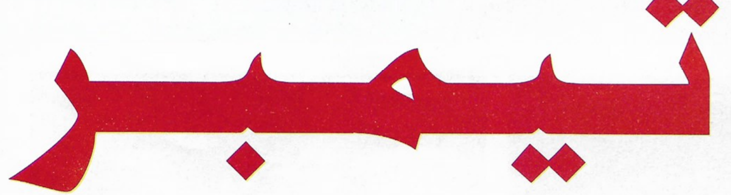


ربط القوى الخاصة بحالة اللاعب

ربط القوى الخاصة بحالة اللاعب سيكون له تأثير كبير على القدرات الهجومية والدفاعية للاعبك، فمثلاً ربط القوى الخاصة «سليب» بالقدرات الهجومية للاعبك سيكون هناك احتمال بأن ضربات لاعبك قد تؤدي بالخصم إلى النوم، يمكنك ربط القوى الخاصة باللاعب من شاشة الاختيارات الخاصة بلاعبك واختيار ربط (Junction) ثم قوى خاصة (Magic) بعد ذلك توجه إلى اليسار مرتين لتصل إلى القوى التي تريدها.

يمكنك كذلك ربط القوى الخاصة بدفاعات خصمك مما يعني التقليل من احتمالية تأثر لاعبك بتغير حالته.





الاسطوانة ١: المرحلة ٥

أخرج من المجمع السكني واتجه إلى البوابة الأمامية حيث ستجد سيد بانتظارك هناك. سيطلب منك سيد التوجه إلى تيمبر لمساعدة قوات المقاومة. ويستمر سيد في إصدار التوجيهات بالانتقال إلى تيمبر والتوجه إلى محطة القطار هناك ليقابلك أحد الأشخاص ويقول لك «بأن غابة تيمبر قد تغيرت عن ذي قبل» عندها يجب عليك الرد «بأن طيور البوم لا تزال متواجدة».

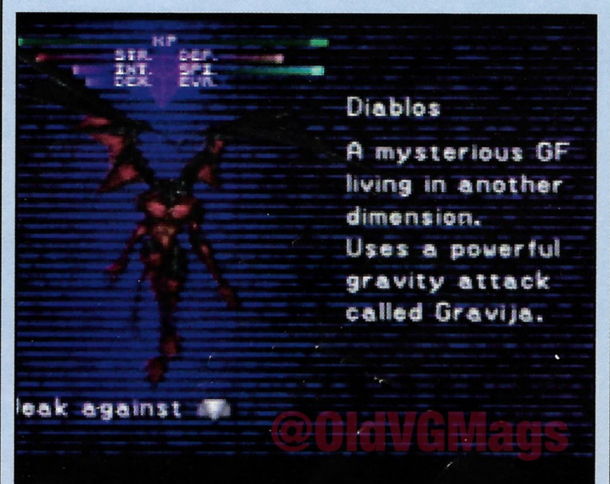
مما ذكر يبدو أن هذا النص يشبه الشفرة المتبادلة بينك وبين الشخص الذي سيكون بانتظارك في محطة القطار. عند إنتهاء سيد من كلامه تحدث معه مجدداً ليعطيك مصباحا يحتوي على قوى الحراسة «ديا بلوس» الآن انتقل إلى مدينة بالامب وبالتحديد إلى فندق بالامب إصعد الدرج على يسار مكتب الاستقبال لتجد نقطة حفظ هناك إبحث في المكتب على اليمين لتجد نسخة قديمة من مجلة «تيمبر ميناياك» بعد حصولك على المجلة ألق نظرة على المكان حولك.

الان تأكد من ربط قوى الحراسة الجديدة «ديابلوس» ثم إتجه عائداً إلى تقاطع الطرق اسلك الممر الأيسر الذي سيقودك بدوره إلى محطة القطار حيث ستجد محلاً على اليمين يمكنك فيه شراء بعض الأدوات الضرورية، ولكن تأكد من توفير مبلغ من المال يساوي (٣٠٠٠) جيل لشراء تذاكر القطار. عندما تكون على أهبة الاستعداد اشتري التذكرة من الحارس واركب القطار لتبدأ الرحلة إلى مدينة تيمبر. ستجد نقطة حفظ داخل القطار يمكنك حفظ اللعبة هناك (إذا أردت) ثم توجه إلى مقدمة القطارحيث سيقودك زيل إلى قمرة سي دي لتحصل هناك على نسخة من مجلة «بيت بالز» سيخبرك بعدها عن مدينة تيمبر وبعدها سيخلد جميع أفراد الفريق للنوم. عندها سينتقل التحكم إلى ثلاث شخصيات لاجونا ووارد وكيروس. إمشي في ممر الغابة وستجد نقطة سحب يمكنك سحب المزيد من القوى الخاصة «كيور» ثم واصل عبرالممر لقتال المزيد من الوحوش. استخدم اللوح الخشبي لتجاوز السيل وواصل طريقك دخولاً للغابة ستجد نقطة سحب أخرى يمكنك من هناك سحب القوى الخاصة «وتر» ثم اقفز في السيارة وامض في طريقك إلى المدينة. عند خروجك من السيارة اتجه جنوباً حتى تصل إلى فندق جالباديا. ادخل الفندق لتجد نقطة حفظ هناك احفظ اللعبة. اتجه لليمين وانزل من السلالم لتصل إلى مطعم، ستطلب جوليا من



الرئيس ديا بلوس

يعتبر هذا الرئيس قوياً بعض الشيء لذا تأكد من حفظ اللعبة قبل إطلاقه من المصباح. عند بداية المعركة إسحب القوى الخاصة «ديمي» من هذا الوحش واستخدامها ضده ليقوم هو في المقابل باستخدام قواه الخاصة «كوراجا» والتي ستزيد من عداد الطاقة لديك. واصل ضرب هذا الرئيس بما يتوفر لديك حتى تقضي عليه لتحصل على حافظات قوى الحراسة وبطاقة «ديابلوس».







الرئيس جيرو جيرو «الرئيس المزيف»

في الواقع هذا الرئيس عبارة عن وحشين ستواجه أولاً الرئيس المزيف والذي لن تواجه أي مشكلة في القضاء عليه، بعد ذلك سينضم جيرو جيرو للمعركة، هذا الوحش (جيرو جيرو) سيقوم باستخدام القوى الخاصة «بلانيد» و«سلو» على أفراد فريقك استخدم القوى الخاصة «إسيونا» لعلاج فريقك ثم إسحب ما تريد من القوى الخاصة من خصمك، ولإنهائه استخدم القوى الخاصة «كيور» ضده والتي ستتسبب في إضعافه وبالتالي القضاء عليه.

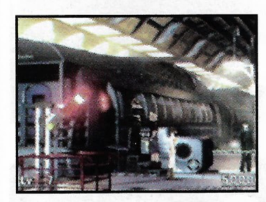


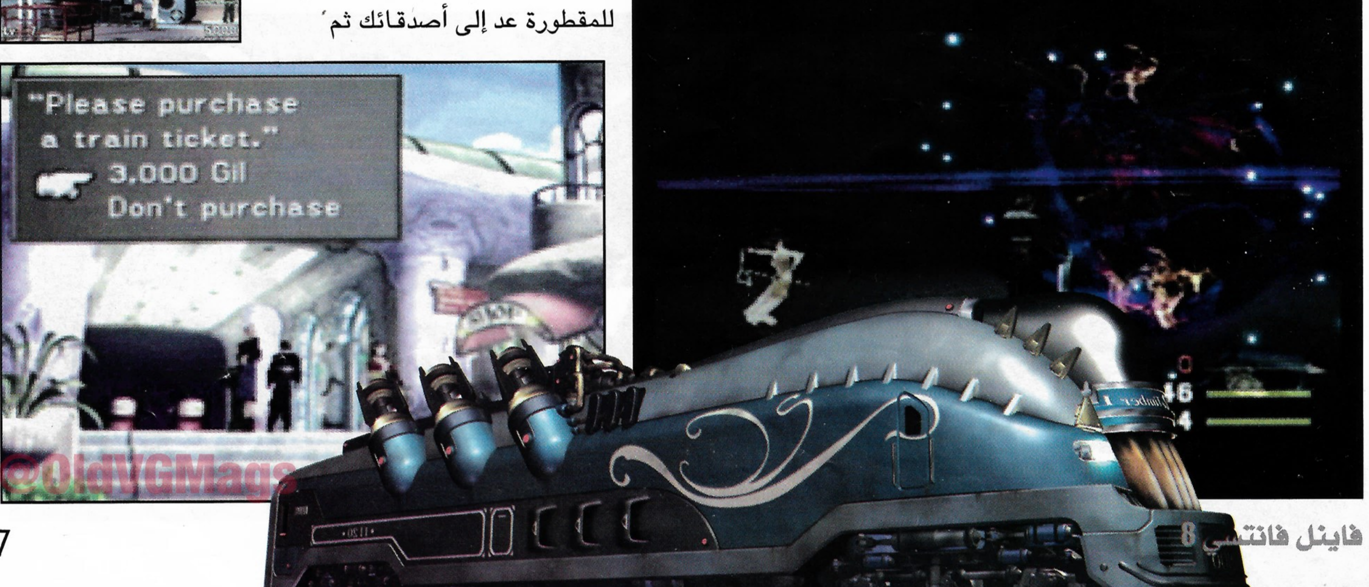
هذه المعركة بسيطة جداً إسحب ما تشاء من القوى الخاصة وإذا أردت إنهاء المعركة استخدم القوى الخاصة مثل «فينكس» أو «اليكسير» أو «إكس بوشن» ليتم القضاء على هذا الوحش.

لاجونا أن يصحبها إلى غرفتها بعد رحيلها إتجه إلى مدخل الفندق وبالتحديد إلى مكتب الاستقبال وتحدث هناك إلى موظف الاستقبال الذي سيقودك إلى غرفة جوليا بعدها ستغفو في سبات عميق بعد أن تستيقظ تحدث إلى جوليا لفترة وجيزة حتى يأتي كيروس ليخرك باستلامه لأوامر جديدة ودع جوليا ثم غادر الغرفة.

الآن سيعود التحكم إلى سكوال وسيلفي وزل. ويبدو أنكم قد حظيتم بنفس الحلم ولكن بأسلوب مختلف.

الآن اخرج من القطار لتجد رجلاً بانتظارك تذكرالشفرة المتبادلة بينك وبين الرجل (التي تتعلق بالبوم) بعد التأكد من شخصيتك سيطلب منك الرجل اللحاق به لركوب قطار آخر وسيقدمك إلى (زون) وهو قائد ثوار منطقة غابة البوم والذي سيطلب منك إحضار الأميرة من الباب في آخر القاعة امض في القطار وادخل من الباب الأول على اليسار لتجد نقطة حفظ، بعد حفظ اللعبة واصل طريقك في القطار وأيقظ الأميرة التي يبدو أنها نفس الفتاة التي رأيتها في الحلم وهي نفسها تلك التي راقصتها في حفلة تخرجك. ستخبرك الأميرة بأنها كانت تبحث عن المساعدة منذ فترة وأنها سعيدة لحضورك. الآن ستقدم هذه الفتاة نفسها باسم (رينوا) وكذلك ستعرفك على كلبها المخلص «انجيلو» ستخبرك رينوا عن نفسها وعن قدراتها وكذلك عن كلبها «أنجيلو» عند مغادرة رينوا للمقطورة عد إلى أصدقائك ثم







سيتجه لاجونا وصديقه إلى المطعم لاسترجاع ذكريات الماضي والسؤال عن المتغيرات التي حدثت أثناء غيابه.





لدى الحراس في المقطورة الأولى أجهزة استشعار للأصوات والحرارة إذا رأيت الحارس ذا الرداء الأزرق ابق بدون حركة، وإذا رأيت الحارس ذا الرداء الأحمر اركض.

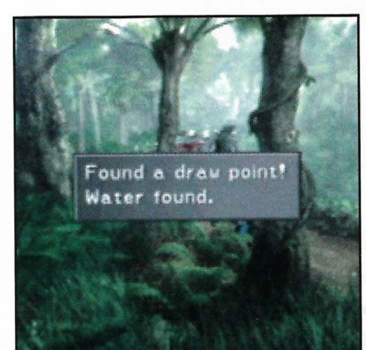
عند عودتك من مهمة القطار بسلام الق نظرة على غرفة رينوا حيث ستجد نسخة من مجلة «بيت بالز» العدد الثاني.

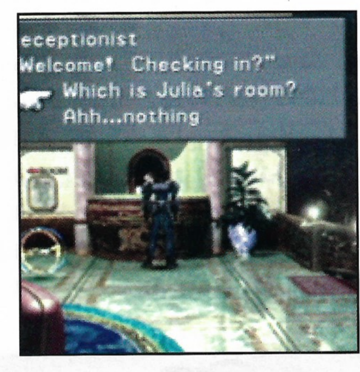
رافقهم إلى غرفة المذكرات ويبدو أنهم تسلموا معلومات سرية خطيرة عن عدوهم فينزر ديلينج وهو رئيس دولة جالباديا.

مهمتك الآن هي تغيير مقطورة الرئيس بأخرى شبيهة لها (راجع الصفحة السابقة). بعد شرح تفاصيل العملية يجب عليك التدرب على فصل المقطورات ومن ثم اختيار أعضاء الفريق. إذا بحثت في غرفة المذكرات ستجد نسخة من مجلة «أنار شيست» الشهرية والتي تحمل معلومات عن الرئيس فينزر ديلينج. بعد قراءتك للمقالات الأربعة أخرج من الغرفة وتحدث إلى واتس لبدء المهمة.

ستبدأ المهمة برينوا التي تطلب منك اللحاق بها إلى المقطورة الثانية للقفز من الثغرة بين العربتين، اضغط زر X عندما تصل إلى القاطرة سيتوجب عليك مراوغة أجهزة الاستشعار بمراقبة النوافذ في الأسفل. بعد إنتهاء النقاش مع الحراس اعبر المقطورة لتصل إلى المقطورة الرئاسية عندها سيراقب كلا من سيلفي وزيل الطريق لتقوم أنت بإدخال الشفرات يجب عليك أن تكون سريعا في ادخال الشفرات لأنه لن يكون لديك سوى خمس ثوان لإدخال كل شفرة، بعد ادخالك للشفرتين الأولى إضغط زر (↑) للعودة إلى السطح هروباً من الحارس الذي بدأ يشك في وجود حركة مريبة بعد مغادرة الحارس انزل وادخل الشفرة الثالثة لإبطال الجهاز الأمني بالمقطورة بعد الانتهاء من ذلك إتجه إلى مقطورة الحراسة المرافقة وهذه المرة لن يقوم كلاً من زيل وسيلفي بالمراقبة لذا كن حذراً. يجب عليك ادخال خمسة شفرات في هذه المقطورة ويمكنك استخدام زر R1 لإلقاء نظرة على اليمين.

عند الاستعداد لعملية إدخال الشفرات أدخل الشفرتين الأوليين









اختطاف المقطورة الرئاسية

يجب عليك إنهاء هذه المهمة بإتباعك لسبع خطوات ولضمان نجاح المهمة يجب عليك إتمامها خلال خمس دقائق.

الخطوة الأولى: إقفز من المقطورة الشبيهة بالمقطورة الرئاسية إلى سقف مقطورة المرافقين.

الخطوة الثانية: واصل طريقك فوق السطح متجنباً أجهزة الاستشعار.

الخطوة الثالثة: إمش فوق سقف المقطورة الرئاسية.

الخطوة الرابعة: إفصل المقطورة الأولى.

الخطوة الخامسة: بعد فصل المقطورة الشبيهة عن القاعدة توجه إلى موقعك.

الخطوة السادسة: افصل مقطورة الحراسة الثانية.

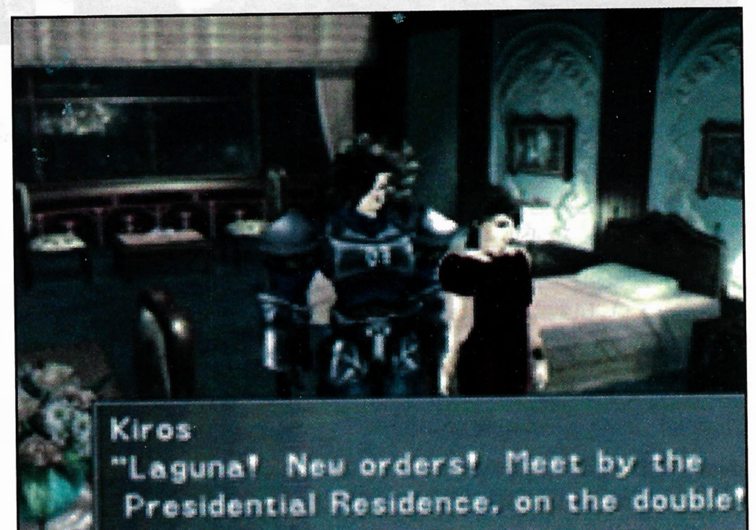
الخطوة السابعة: اهرب مصطحباً المقطورة الرئاسية.

أجهزة الاستشعار

لدى الحراس في مقطورة الحراسة الثانية جهاز استشعار الأول لاستشعار الأصوات والثاني للحرارة، وأي صوت يصدر عنك سينبه الحارس ذا البدلة الزرقاء.

ولتجنب ذلك يتوجب عليك التحرك ببطء، وإذا توقفت عن الحركة سيصدر صوتاً من جهاز الاستشعار الحراري لدى الحارس ذي البدلة الحمراء.

لذا اتبع الخطة التالية: إذا رأيت الحارس ذا البدلة الزرقاء توقف عن الحركة وإذا رأيت الحارس ذا البدلة الحمراء أركض، وبهذه الطريقة ستتجنب أذية هؤلاء الحراس.



واصعد للسطح لتفادي أعين الحراس، وبعد مغادرتهم عد إلى موقعك لاستكمال المهمة بعد الانتهاء من المهمة عد إلى القاعدة في غابة البوم وسيهنئك الجميع على ما قمت به كما سيتم زيادة رتبة (سي دي) خاصتك، قبل الاتجاه إلى المقطورة الرئاسية إبحث في غرفة نوم رينوا لتحصل على العدد الثاني من مجلة «بيت بالز» ثم احفظ اللعبة عند نقطة الحفظ هناك بعد ذلك عد إلى مقدمة القطار وتحدث إلى رينوا وبعد إنتهاء المحادثة تأكد من ربط قوى الحراسة واتبع رينوا إلى المقطورة الرئاسية والتي ستفاجأ بكونها مقطورة مزيفة وأنه تم خداعك وسيتوجب عليك عندها مواجهة الزعيم الجديد.

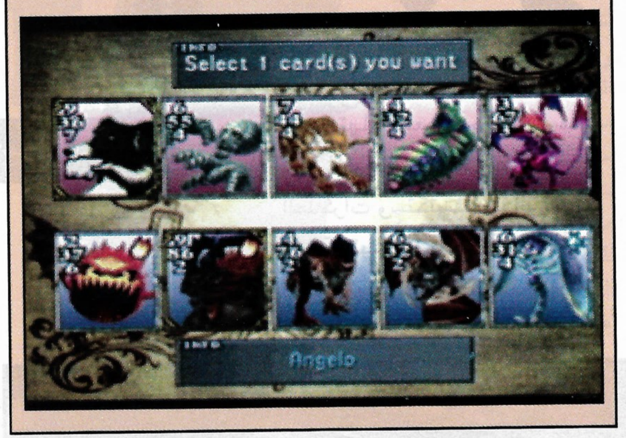
فصل المقطورات

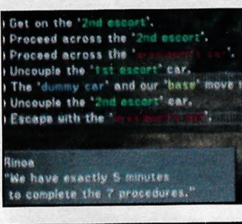
لفصل العربات يجب عليك التدرب على طريقة إدخال الشفرة الخاصة بذلك. وإذا فصلت الدائرة الكهربائية سيتم فصل العربة تلقائياً ويتم فصل العربة بادخال شفرات معينة ستقوم رينوا بتلقينك إياها وكل شفرة تمثل أرقاماً من (١) إلى (٤) وتتكون الشفرة من أربعة أرقام عند نطق رينوا للرقم يجب عليك ادخاله خلال خمسة ثوان وإلا ستفشل المهمة.

أزرار التحكم	الرقم المقابل
●	١
X	٢
■	٣
▲	٤

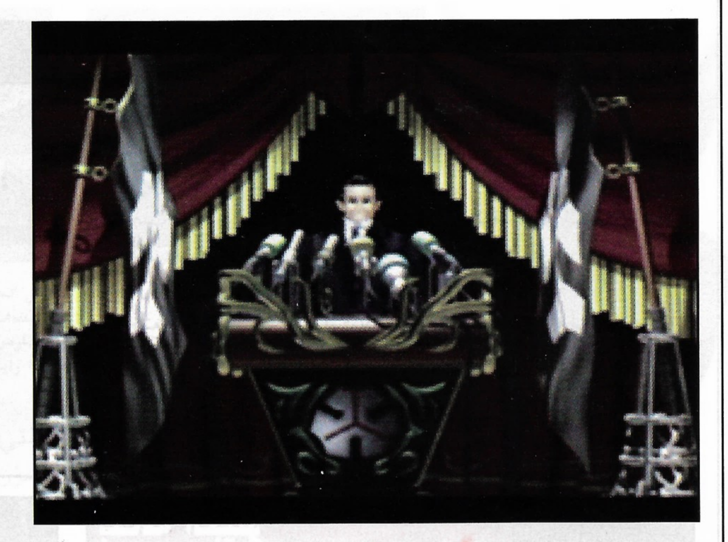
بطاقة أنجيلو

إذا كنت مهتماً بجمع البطاقات ستجد بطاقة نادرة التواجد في هذه المنطقة وهي بطاقة (انجيلو) عندما يتم تقديمك إلى قائد ثوار منطقة غابة البوم. تحدى «واتس» في لعبة البطاقات، وقوانين اللعبة مشابهة لما تعلمته، وإذا فزت سيمكنك أخذ بطاقة «أنجيلو» وهي بطاقة من المستوى الثامن وتعتبر نادرة جداً.

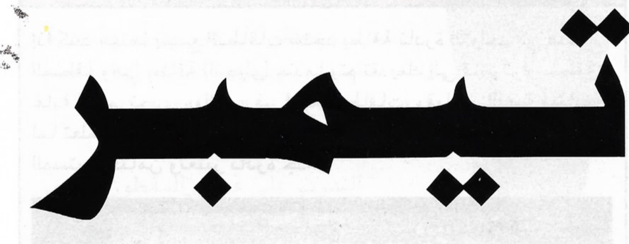












تيمبر

الاسطوانة ١: المرحلة ٦

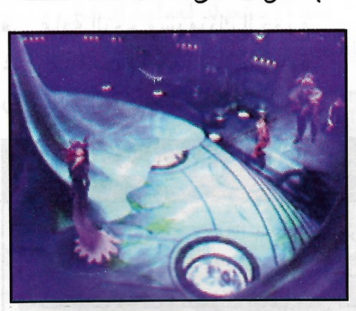
بعد إنتهاء المعركة ستجتمع مع باقي أفراد فريقك في غرفة المذكرات وستكتشف هناك سبب رحلة رئيس دولة جالباديا إلى مدينة تيمبر. والواضح أنه ينوي الظهور في بث تلفزيوني من محطة تلفزيون مدينة تيمبر وتعتقد سيلفي أن لهذا الظهور التلفزيوني علاقة بأحداث برج الاتصالات تحدث إلى سيلفي والتي ستخبرك عن العقد بعد أن يرى سكوال هذا العقد (الذي يربط سكوال بهذه المهمة) ستعلم أنه وفقاً لما ينص عليه العقد يتوجب عليك البقاء في مدينة تيمبر حتى تفوز المدينة باستقلالها عن قوات جالباديا المحتلة.

لذا إختر أفراد فريقك وتأكد من ربط قوى الحراسة ثم اطلب من «واتس» أن يقودك إلى محطة تلفزيون مدينة تيمبر وسيخبرك «واتس» بأن المحطة موجودة خلف بناية «تيمبر ميناياكس».

الآن إتجه شمالا واتجه إلى محل الحيوانات الأليفة حيث يمكنك شراء مجلة «بيت بالز» العددين الثالث والرابع مقابل (١٠٠٠) جل للواحدة. بجانب محل الحيوانات الأليفة ستجد محلاً لبيع الهدايا التذكارية خال من المعروضات إذا طلبت من البائع سيعطيك خريطة.

الآن وبعد خروجك من المحل إتجه جنوباً وابحث عن محل بيع الأسلحة لشراء قطع تطوير الأسلحة بحوزتك.

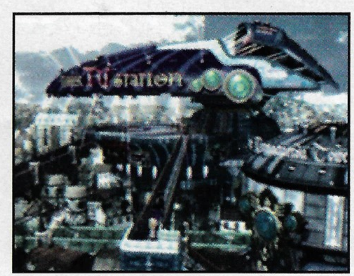
بداخل الفندق هناك نقطة حفظ















يمكنك عندها حفظ اللعبة. الآن توجه عبر الطريق متقدماً لتجد مجموعة من الجنود عند اقترابك منهم سيقومون بمهاجمتك ولكن القضاء عليهم لن يكون أمراً صعباً.

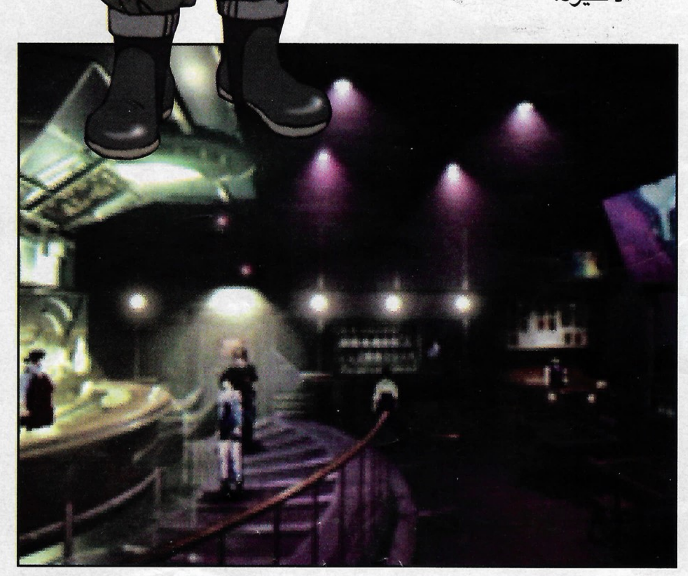
عندما تصل إلى المحطة التلفزيونية سيمنعك الحراس هناك من الدخول لذا اتجه يميناً لتصل إلى ممر ضيق أمام المنصة اسلك الممر لتصل إلى بناية «تيمبر مينياكس» أمامك مباشرة اتجه لليمين واسلك الممر لتصل إلى درجات تقودك للأسفل انزل منها لتقاتل مجموعة من جنود الحراسة بالأسفل، بعد التخلص منهم ستجد نقطة سحب يوجد بها بعض القوى الخاصة «كيور» ادخل المطعم لتجد رجلاً هناك اشتري مشروباً على حسابك لهذا الرجل الذي سيعطيك بطاقة مقابل المشروب ويسمح لك بدخول الزقاق حيث ستجد بالداخل نقطة حفظ ونقطة سحب بعد حفظ اللعبة وسحب القوى الخاصة واصل طريقك لتجد مدخل محطة التلفزيون ادخل المحطة ثم انعطف لليسار واصعد الدرج باتجاه المبنى الرئيسي عندما تصل إلى شاشة تلفزيون ضخمة سيصاب أفراد الفريق بنوع من الإحباط لكون البث التلفزيوني ظاهر أمامهم في الشاشة مما يعني تأخرك في وقف هذا البث.... ولكن فجأة ستشاهد كلاً من كويستس وسيفر يقتحمان موقع التصوير متخذين من رئيس دولة جالباديا رهينة عندها لا بد أنك أدركت أن كويستس وسيفر في أمس الحاجة إليك لذا توجه إلى هناك بأسرع ما يمكن لمساعدتهم.

عندما تصل إلى استوديو التصوير ستقوم كويستس بشرح الوضع لك وبعد مناقشة قصيرة سيغادر سيفر وبصحبته الرئيس الرهينة إتبع كويستس لتشاهد سيفر يغادر وبصحبته الرئيس الرهينة في معية امرأة غامضة الان سيتضح لك أن سيفر خائن.

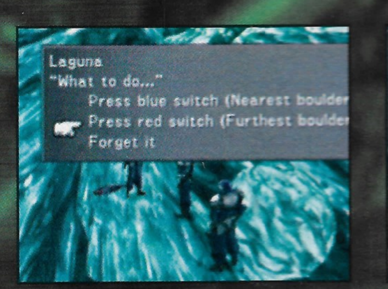
اتجه عائداً عبر الدرج للأعلى وسيتضح لك أن قوات جالباديا قد سيطرت على الوضع وأن قوات غابة البوم قد تم تدميرهم. اتبع كويستس ورينوا عودة إلى الزقاق لحفظ اللعبة هناك بعد الانتهاء من حفظ اللعبة ستصطحب رينوا أفراد الفريق إلى منزلها حيث ستقابل «فوريست فوكس» بعد فترة وجيزة ستأتي قوات جالباديا وتدق على الباب لذا اتجه للأعلى مختبئاً منهم وبعد برهة سيخبرك فوريست فوكس بأن القوات غادرت الموقع مما يعني وجود فرصة للهرب من المنطقة انزل من الدرج واتجه إلى الباب ليبدأ أفراد الفريق في نقاش ما سيفعلونه إزاء المستجدات الأخيرة.

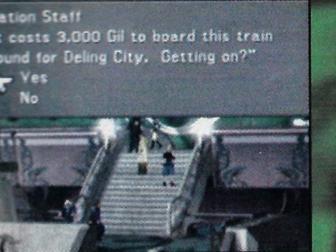


بداخل مبنى «تيمبر ميناكس» ستجد نسخة من مجلة «جيرل نيكست دور» وهذه المجلة نادرة جداً ولن تتمكن من شرائها من أي مكان آخر في اللعبة.



في المطعم سيقوم أحد الأشخاص بسد طريقك. أخبره عن البطاقة التي حصلت عليها من الخارج وسيعطيك بطاقة أخرى ويبتعد عن طريقك، أو اشتري له مشروباً على حسابك وسيبتعد عن طريقك.







مدرسة جالباديا

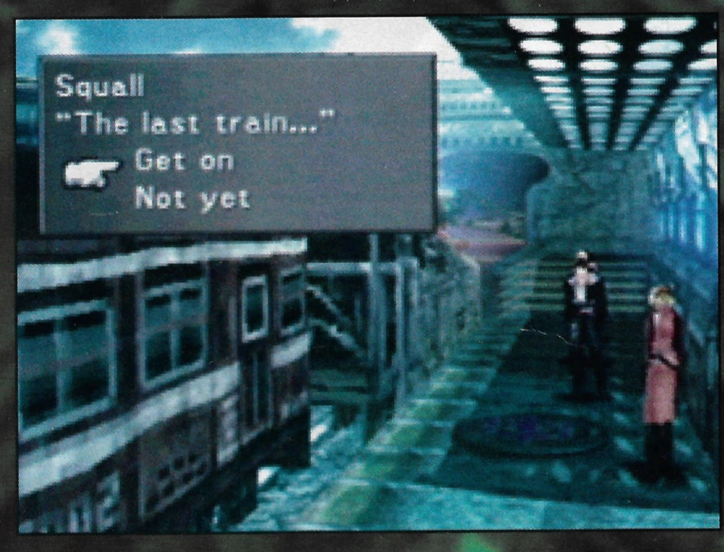
الاسطوانة ١: المرحلة ٧

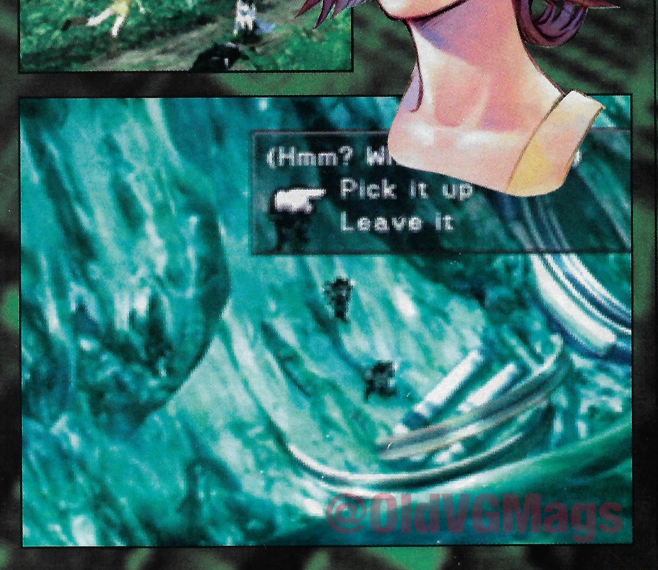
وفقاً لأوامر مدرسة بالامب يتوجب عليك الآن الاتجاه إلى مدرسة جالباديا القريبة منك والتي تقع في الناحية الشرقية من مبنى التلفزيون.

الآن اختر أفراد فريقك وسيقوم «فوريست فوكس» باعطائك بعض الأدوات المفيدة. غادر المبنى وتحدث إلى الجندي بالقرب من الميدان وهو في الواقع واتس متنكرا، سيخبرك واتس بوجود قطار متجهاً إلى مدرسة جالباديا بعد إنتهاء المحادثة عد إلى المطعم لمقابلة «زون» الذي سيمنحك تذكرة على القطار المتجه إلى المدرسة. واصل مسيرتك متجاوزاً السلالم ثم إلى الركن حيث ستجد سلالم أخرى صغيرة إصعد منها للجسر لتجد نقطة حفظ إحفظ اللعبة هناك ثم اتجه عبر المنصة واقفز إلى القطار، بمجرد فتحك للباب ستهرب سيلفي عبر الدهليز إذا لحقت بها ستبدأ في الغناء عد إلى أصدقائك واطلب من زيل أن يترك سيلفي وشأنها بعدها سيصل القطار إلى المحطة التي تقع شرق المدرسة إنزل من القطار وتأكد من ربط قوى الحراسة بأفراد الفريق وذلك لوجود وحوش عشوائيين في هذه المنطقة.

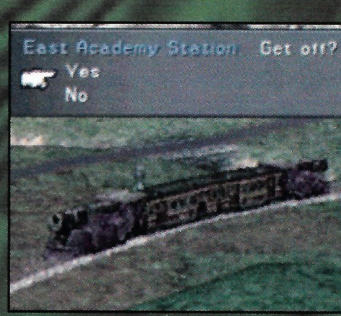
إتجه عبر الجسر الصغير على يمينك ثم إنعطف إلى اليسار واتجه إلى الغابة الصغيرة بين المرتفعين يمكنك الان حفظ اللعبة قبل الدخول إلى الغابة.

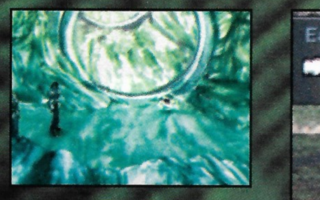
عند دخولك للغابة سيغمى على جميع أفراد الفريق، وستدخل في عالم الأحلام مجدداً حيث سيكون لدى كل من لاجونا وكيروس ووارد خريطة خاطئة وستكون في حيرة من أمرك (إما مواصلة السير أو التقهقر) لذا إحزم أمرك واربط قوى الحراسة وواصل السير في الممر، توقف لسحب القوى الخاصة «سليب» من نقطة السحب بالأمام ثم أعبر الجسر سيهاجمك الآن مجموعة من جنود ايستار











ولكنهم ضعفاء ولن يستغرق الأمر منك بضع دقائق للقضاء عليهم واصل السير على الجسر واسلك الممر إلى اليسار ثم انعطف لليمين عند التقاطع لتجد نقطة سحب حيث يمكنك سحب مجموعة من القوى الخاصة «كونفيون» اتجه عائدا إلى تقاطع الطرق واسلك الطريق الأوسط حيث ستجد سلماً يقودك إلى الأسفل حيث المنجم.

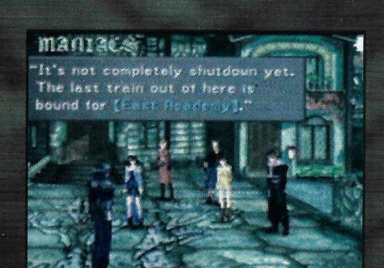
إنزل عبر هذا السلم للأسفل ثم ببطء اسلك الدهليز حتى تجد ثلاثة فجوات. ادخل من الفجوة الثانية ليتم تخييرك بين تمويه هذه الفجوة وتحويله إلى مصيدة أو تركه على ما هو عليه. حول هذا الباب إلى مصيدة ثم واصل السير في الممر لاختراق المنجم إلى أن تصل إلى ملتقى طرق الآن إبحث في الحطام على اليمين لتجد مفتاحاً قديماً ولكن لسوء الحظ سيكون جيب السروال الذي يرتديه لاجونا ممزقاً لذا ستفقد المفتاح. الآن استدر إلى اليسار واسلك الممر لتصل إلى غرفة ملحقة أخرى ثم واصل للأمام حتى تجد مفتاح تشغيل كهربائي على الأرض. شغل المفتاح الأحمر وراقب جندي مدينة ايسثار يتم سحقه. ثم شغل المفتاح الأزرق ليتم ما حدث في الخطوة السابقة. واصل السير صعوداً للسلالم ثم اسلك الممر على اليسار وادفع الصخرة في الناحية اليسرى لسحق مجموعة أخرى من جنود ايسثار بعد ذلك ستجد نقطة سحب، إسحب منها بعض القوى الخاصة «كيور» ثم واصل صعوداً للممر لتصل إلى غرفة ملحقة حيث يمكنك عندها حفظ اللعبة، اتجه لليسار واتجه إلى أعلى السلالم ليحاصرك إثنان من روبوتات إيسثار الآليين. بعد المعركة البسيطة. سيقوم لاجونا بدفع زملائه من فوق حافة المرتفع، وبعدها سيقفز هو خلفهم.

الآن سينتهي الحلم لتعود اللعبة إلى أرض الواقع واصل أنت وأعضاء فريقك إلى مدرسة جالباديا وعندما تصلوا إلى هناك ستتجه «كويستس» إلى الداخل لرؤية مدير المدرسة. إتبعها وإذا أردت حفظ اللعبة ستجد نقطة حفظ على اليمين. واصل إلى منتصف الميدان لتجد نقطة سحب مخفية يمكنك عندها سحب القوى الخاصة «سبيد» ثم إتجه إلى السلالم على الناحية اليمنى واتجه مباشرة إلى غرفة الاستقبال وانتظر «كويستس» هناك حتى تعود ومعها الأخبار التي مفادها أن مدرسة بالامب أنكرت مسؤوليتها عما حدث من إعتداء على الرئيس وأنها تلوم سيفر لفعل ذلك.

عندها سيغضب سكوال ويخرج من الغرفة. الآن يمكنك استكشاف المنطقة المحيطة بك. إنزل من السلالم واعبر من أمام الجنود المنهمكين في القيام بتمارين جسدية. بالقرب من ملعب التنس ستجد نقطة سحب يمكنك سحب بعض القوى الخاصة «شيل» منها. في الغرفة المجاورة ستجد نقطة حفظ ولكن الحراس لن يسمحوا لك بالدخول إلى هناك عد من حيث أتيت ليخبرك كلاً من رايجين وفيوجين بالمهمة الجديدة. اتجه إلى البواب الأمامية لتجد «كويستيس» والتي ستصطحبك لرؤية الباقين.

بطاقات

ستجد بعض لاعبي البطاقات في مدرسة جالباديا وستتمكن من الحصول على بطاقات بعض الرؤساء من هنا، في قاعة المحاضرات الصغيرة ستجد ثلاثة أشخاص من لاعبي البطاقات يتناقشون حول البطاقات النادرة التواجد، إذا لعبت ضد هؤلاء يمكنك الفوز ببطاقات كل من الرؤساء ايلفوريت وجرانالدو وبعض البطاقات الأخرى المفيدة.



لحسن الحظ ستجد قطاراً مغادرا من محطة مدينة ديلينج وسيعطيك «زون» تذاكر مجانية لجميع أفراد الفريق.



سيغمى على أفراد فريقك في الغابة لينتقل التحكم إلى لاجونا وكيروس ووارد. لا تنس نقطة هامة وهي ربط قوى الحراسة لديك بأفراد الفريق.

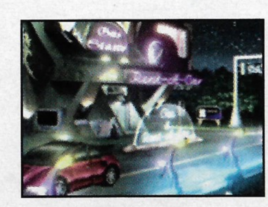


إنزل السلم في نهاية الممر لتجد نفسك في الحقول. إبحث عن جنود إيسثار وبعض الأدوات الهامة.

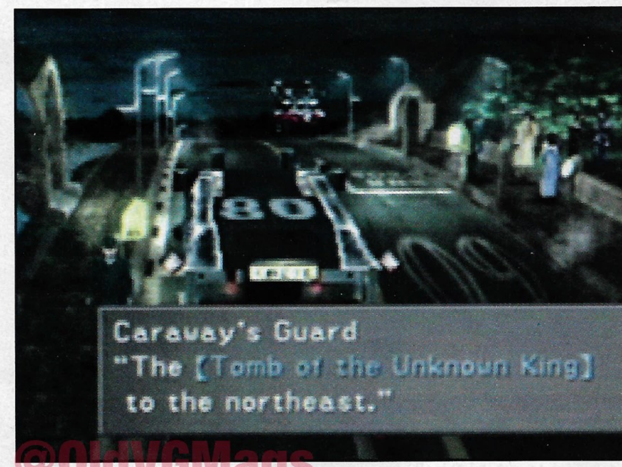
مقبرة الملك الم

الاسطوانة ١: المرحلة ٨

بعد تلقيك لأخبار المهمة الجديدة سيحضر مدير مدرسة جالباديا/مارتين والذي سيقدمك إلى «إيرڤين» الشخصية الجديدة والذي سيكون بمثابة قناص الفريق. بعد رحيل مارتين سيناقش سكوال المهمة الجديدة مع باقي أفراد الفريق والمهمة هي القضاء على إيديا الشريرة عن بعد باستخدام مهارات إيرفين في الاقتناص. الآن يتوجب عليك التوجه إلى مدينة ديلينج لمناقشة المهمة مع الجنرال/كاراواي والذي سيعطيك بعض التفاصيل عن المهمة، إختر فريقك المكون من ثلاثة أشخاص (ايرفين سيكون بينهم بالطبع) واربط قوى الحراسة ثم اخرج من المدرسة واتجه إلى المحطة واصعد السلالم إلى المنصة، ستكلفك تذاكر القطار (٣٠٠٠) جيل ولكنها ستوفر عليك مشقة التوجه إلى مدينة ديلينج مشياً على الأقدام لذا اشترِ التذاكر واركب القطار لتصل إلى مدينة ديلينج. اتجه للأسفل عبر المصعد المتحرك للخروج من محطة القطار ثم تحدث إلى الرجل في الطريق ثم تحدث إليه مجدداً عندما يصل القطار، ليأخذك إلى حيث قصر الجنرال كاراواي. إضغط (▲) للنزول من الحافلة عند المحطة الأولى ثم تحدث إلى الحارس في الناحية اليمنى، سيخبرك الحارس بأنه يتوجب عليك قبل الحصول على إذن لزيارة الجنرال كاراواي أن تقوم بزيارة مقبرة الملك المجهول أو Tomb of the Unknown King لأخذ رقم التعريف من أحد الطلاب الذين تم إرسالهم في اليوم الماضي، وسيحذرك الحارس من أن تلك المنطقة خطيرة، بعدها سيريك خريطة صغيرة للمكان ثم سيعرض عليك بيع بعض الأغراض، اشتر خريطة «تحديد الموقع» منه مقابل (٥٠٠٠) جيل لا تتردد فهذه الخريطة مفيدة جداً. بعدها سيرشدك الحارس إلى موقع إيجار السيارات إستأجر سيارة من هناك مقابل ٣٥٠٠ جيل حيث ستوفر عليك الكثير من الوقت وستريحك من مواجهة العديد من الوحوش في طريقك، عند خروجك من المدينة اتجه إلى المنطقة خلف المدينة ثم انعطف لليمين واسلك الممر القريب من الشاطئ. في نهاية الممر ستجد مدخل مقبرة الملك المجهول.



على اليسار ستجد نقطة سحب يمكنك سحب القوى الخاصة «بروتيكت» من هناك وكذلك ستجد نقطة حفظ على اليمين. عندما تكون مستعداً أعبر الجسر وادخل المقبرة والتي يمكن تشبيهها بمتاهة حيث أن جميع الدهاليز متشابهة. إذا اشتريت خريطة تحديد المواقع سيتم تحديد موقعك بعلامة X الآن أسلك أول ممر على اليمين وواصل حتى الركن، ثم انعطف لليمين لتصل إلى ركن آخر الآن ادخل الدهليز على اليمين حيث ستجد في الغرفة تمثالاً غريب المظهر، سيهاجمك هذا التمثال إذا اقتربت منه.



سيخبرك حارس قصر «كاراواي» بأنه يجب عليك إثبات قدراتك بالتوجه إلى قبر الملك المجهول والعودة ومعك رقم التعريف كما ستجد قوى حراسة جديدة في المقبرة.

الرئيس ساكرد

هذا الرئيس قوي جداً بالإضافة إلى أنه يقوم بزيادة عداد الطاقة لديه بين فترة وأخرى كما أن لديه حركات قوية منها حركة الزلزال التي تسبب أضراراً تصل إلى ١٠٠ نقطة من عداد الطاقة لدى كل فرد من أفراد الفريق، كما أن الهراوة الضخمة التي بحوزته قد تتسبب عند استخدامها في نقصان ما يساوي (١٦٠) نقطة من عداد الطاقة، بالإضافة إلى كونه محصناً ضد الهجمات الأرضية، وما يجب عليك فعله لتجاوز هذا الوحش المرعب هو تحصين فريقك برقى الحماية ثم سحب مجموعة من القوى الخاصة من هذا الوحش، بعد ذلك اهجم بفريقك على هذا الوحش بهجمات من الأعلى لمرات عديدة حتى تنتصر، وقبل إنتهاء المعركة سيهرب ساكرد وستحصل على مجموعة من الأدوات كما ستزداد نقاط القدرات لدى قوى الحراسة لديك بمعدل (٢٠) نقطة.

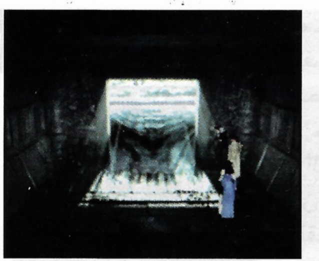






جهول





To [Caraway's Mansion].
Get on?
Yes
No

بعد القضاء على الرئيس ساكرد ستلاحظ وجود مفتاح تشغيل، عد إلى أول ملتقى طرق واتجه يميناً، واصل المسيرة عند الركن ثم إجه إلى اليمين مجدداً واسلك أول منعطف لليمين وواصل سيرك في الدهليز القصير حتى تصل إلى غرفة صغيرة حيث ستجد نقطة سحب هناك اسحب منها بعض القوى الخاصة «فلوت» ثم تفحص السلاسل وافتحها ليتدفق الماء ويتم تشغيل مفتاح جديد ولكن أين؟!

إتجه عائداً إلى ملتقى الطرق وانعطف إلى اليمين واسلك الممر حتى تصل إلى ملتقى طرق آخر وانعطف منه لليمين مجدداً ثم اسلك أول منعطف لليمين مرة أخرى، الآن امشي في الدهليز القصير حتى نهايته لتجد نقطة سحب على اليمين، يمكنك سحب القوى الخاصة «كيور» من هناك.

كما ستجد نقطة حفظ في المنصة خلف الغرفة.بعد الانتهاء من عمليتي السحب والحفظ تفقد الركن الأيسر لتجد مفتاح تشغيل صغير. الآن عد إلى المتاهة مجدداً واسلك أول منعطف على الناحية اليمنى. واصل المشي للأمام واسلك المنعطف الأيسر، أعبر الجسر وادخل الغرفة في المنتصف لمواجهة الرئيس «ساكرد» للمرة الثانية ولكنه هذه المرة أكثر جدية وبصحبته أخوه مينو تاور.

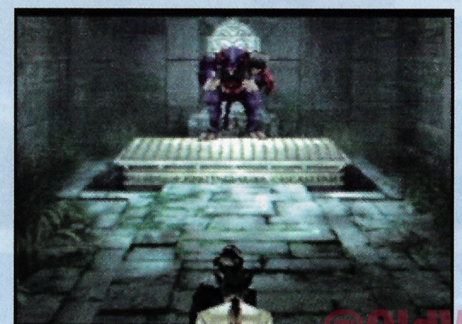
الرئيسان ساكرد ومينوتاور

لم يطرأ أي تغيير على الوحش (ساكرد) منذ آخر لقاء بينكما ولكنه عاد هذه المرة للانتقام وبصحبته أخيه مينوتاور. الوحش مينوتاور قوي جداً وهو بالفعل أقوى من أخيه ساكرد ويمكن أن تصل قوة ضرباته إلى ٤٥٠ نقطة.

كما يقوم بتكرار هجماته بصورة سريعة، وستكون القوى الخاصة «كيور» مفيدة جداً ضد هذين الوحشين ويمكنك سحبها من (ساكرد)، إبدأ القتال باستخدام القوى الخاصة «دبل» على جميع أفراد الفريق وبعدها حاول القضاء على الوحش مينوتاور أولاً بهجمات من الأعلى. إذا استخدمت القوى الخاصة «فلوت» ضد هذين الوحشين ستتمكن من ايقاف زيادتهم لعداد الطاقة التابع لهم. كلا الخصمين ضعيف ضد هجمات الماء والرياح لذا استخدمها ضدهم ، بعد هزيمة مينوتاور استخدم نفس الفكرة لهزيمة ساكرد. بعد نهاية المعركة ستحصل على حافظات قوى الحراسة وبطاقة ساكرد، كما سينضم إليك كلا الوحشين كقوى حماية.

بعد نهاية المعركة توجه للغرفة التي يوجد بها التابوت وتقابل شخصاً يشكرك على هزيمة هذين الوحشين وستحصل على بطاقة مينوتاور.

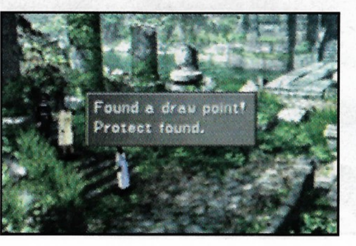




بعد التخلص منهم استدر وواصل المشي في خطى مستقيمة لتكتشف شيئاً فضي اللون على اليسار، بتفقدك لهذا الشيء ستكتشف أنه رقم التعريف الذي طلبه منك حارس قصر الجنرال كاراواي، واصل توغلك في الممر للخروج من المقبرة وحفظ اللعبة، بعد ذلك يجب عليك العودة إلى مدينة ديلينج وبالتحديد إلى قصر الجنرال كاراواي حيث ستقدم رقم التعريف إلى الحارس الذي سيأخذك لرؤية الجنرال.







تغيير أعضاء الفريق

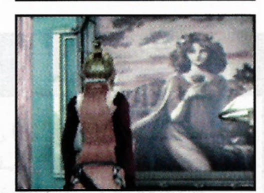
عند اختيارك لـ Switch من القائمة سيتم تخييرك بين تغيير أحد اللاعبين أو تغيير قوى الحراسة إذا أردت تغيير عضو الفريق إختر الشخصية التي تود تغييرها ثم اختر الشخصية التي ستنوب عنها. في بعض الأحيان لن تتواجد بعض الشخصيات.

أما تغيير قوى الحراسة فتسمح لك بتغيير قوى الحراسة المربوطة بشخصية معينة بقوى حراسة أخرى.

الاسطوانة ١: المرحلة ٩




مدينة ديلينج

ادخل قصر الجنرال كاراواي لتجد نفسك في غرفة استقبال صغيرة. تحدث إلى رينوا التي ستذهب لإحضار الجنرال كاراواي (وهو والدها). سيخبرك الجنرال أن رينوا لن تتمكن من المشاركة في المهمة القادمة مع الفريق وبعد حديث قصير يمكنك تشكيل فريق من ثلاثة أشخاص بعدها سيتحدث معك الجنرال كاراواي عن إيديا ثم سيدعوكم إلى احتفال سيقام في القصر الرئاسي.

بعد انتهاء حديث الجنرال يمكنك التجول في مدينة ديلينج عندما تكون على استعداد للمهمة عد إلى قصر الجنرال كاراواي ولكن تذكر حفظ اللعبة أولاً.

في غرفة الاستقبال بالقصر اقسم الفريق إلى قسمين الأول بقيادتك والآخر بقيادة كويستس، وعند مغادرتك ستحضر رينوا لتريك قطعة مجوهرات عبارة عن (قلادة) تعتقد رينوا بأنها فعالة في الحماية من الشريرة ايديا. بعدها ستغادر الغرفة تاركاً رينوا وراءك، اعبر البوابة ليقوم الجنرال بتوجيه أوامره لجنود حراسة القصر ثم اتبع الجنرال خروجاً من البوابة بعد مغادرة الجنرال ستطلب كويستس بإلحاح أن تعود إلى رينوا. عند عودتك إلى قصر الجنرال سيتم احتجازك في غرفة الاستقبال وبدون أي أثر لرينوا.

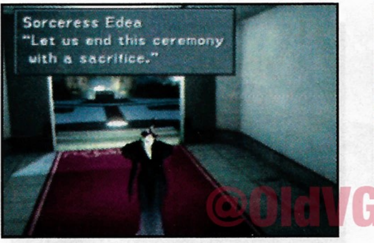
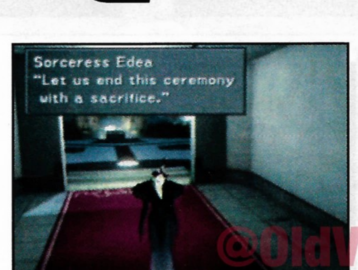
الآن سينتقل التحكم إلى رينوا التي خرجت من مبنى الرئاسة، احفظ اللعبة قبل الاقتراب من الشاحنة ثم تسلق إلى الأعلى لتتمكن رينوا من القفز للأعلى. ستحاول رينوا القضاء على إيديا باستخدام القلادة ولكن إيديا أقوى من أن تؤثر عليها هذه القلادة. ستكون إيديا في القصر الرئاسي لحضور حفل تكريم لها ولكن بعد رؤيتها لرينوا ستقوم بإيذاء الرئيس، وبعدها ستقوم باستدعاء وحشين ضخمين للهجوم على رينوا، عند هذه اللحظة سينتقل التحكم إلى كويستس وزيل وسيلفي (سكوال وإريفين سيكونا في السقف لاغتيال إيديا) وجميعهم سيكونون محاصرين في غرفة الاستقبال.

الآن التقط الكأس من الرف وضعه في يد التمثال لفتح ممر سري. اتجه عبر الممر واحفظ اللعبة بالقرب من الدرج ثم إنزل من السلم للمجاري، أعبر الجسر ثم إقفز في العجلة الدوارة واعبر إلى المدخل. أعبر البوابة ثم واصل عبر الممر الضيق.

سيبدأ الاحتفال الآن في الشارع الذي فوقك مباشرة.

الآن سينتقل التحكم إلى كل من سكوال وإيرفين والذين ستواتيهم الفرصة لمساعدة رينوا في المعركة، عند دخولك ستجد نقطة حفظ بالقرب من الشاحنة. تسلق الشاحنة لتصعد للأعلى عندما تصل إلى السقف اصعد بالدرج على اليمين متجاهلاً جثة الرئيس، عند دخولك المبنى ستجد رينوا المسكينة في مواجهة الوحشين الضخمين.

بعد الانتهاء من المعركة ستنقذ

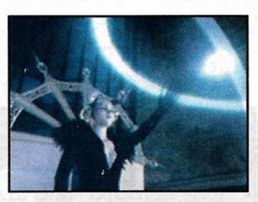



الرئيس إيجوينوس



إسحب قوى الحراسة «كاربنكل» من إيجوينس والتي ستساعدك في القتال ضد إيديا. كذلك تأكد من علاج أفراد فريقك عند تحولهم إلى حجر.

في الواقع هذا الرئيس عبارة عن سحليتين كبيرتين، ويعتبر رئيسا خطيرا لكون فريقك يتكون من عضوين فقط (سكوال وإيرفين) إبدأ المعركة بسحب قوى الحراسة (كاربنكل) ثم استخدم القوى «مج» لأخذ حافظات قوى الحماية من الوحشين. لا تستخدم القوى الخاصة ضد هاتين السحليتين، حاول إصابتهما بهجماتك الجسدية للتخلص منهما. لهذين الوحشين مجموعة من الهجمات مثل هجمة «ماجما بريث» والتي من الممكن أن تحول أحد أعضاء الفريق إلى حجر. إذا أصيب أحد أفراد فريقك بهذه الهجمة استخدم القوى الخاصة «إيسونا» لعلاجهم قبل خسارة المعركة. كما يوجد لديهم هجمة خطيرة تسمى «رينو ونانسي» والتي تصيب العين ويمكن أن تسبب ضرراً لأعضاء الفريق يصل إلى ٣٠٠ نقطة. عند القضاء على أحد الوحشين يمكنك سحب كمية كبيرة من القوى الخاصة «إيسونا» من الوحش الآخر الباقي على قيد الحياة، يمكنك تصفية هذا الوحش باستدعاء قوى الحماية برذرز» (الوحشين ساكرد ومينوتاور من مقبرة الملك المجهول).




رينوا وسيكون كل شيء على ما يرام، عد إلى الممر وابحث عن الباب السري الصغير على اليمين ثم ادخل منه في قاع السلم لتجد بندقية تصويب بانتظارك، وسيقوم سكوال بتسليمها إلى إيرفين والآن سيكون فريق القنص (سكوال وايرفين) على استعداد للمهمة.

الآن سينتقل التحكم إلى كويستس وزيل وسيلفي. يجب عليك الآن إيجاد مخرج لهم من المجاري. تأكد من ربط قوى الحراسة للمساعدة في المعارك التي ستتم في المجاري. اسلك الممر واعبر البوابة التي في آخره. انعطف لليسار واعبر بوابة أخرى. عند محاولة تسلق السلم سيسقط، الان اعبر للجانب الآخر من المجاري لفتح البوابة عند نهاية الممر. واصل حتى النهاية واعبر الجسر لتجد نقطة سحب يمكنك عندها سحب القوى الخاصة «إيسونا» التي ستفيدك في العلاج. الآن إتجه عائداً إلى السلم المحطم وتجاوزه ثم واصل السير في الممر على اليسار حتى تصل إلى الركن لفتح البوابة في الناحية الشمالية، واصل السير باتجاه الشمال لتصل إلى جسر آخر، اعبر الجسر الصغير وادخل من البوابة في الناحية اليمنى، واصل السير في الممر ثم اعبر الجسر لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «زومبي» عد عبر الممر ثم إنعطف لليمين وامشي حتى النهاية لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «بايو» (التي تسمم العدو) عد إلى الجسر وتسلق العجلة في المنتصف لتقفز إلى المنصة الأخرى، إتجه يميناً واستخدم العجلة الثانية للقفز إلى الأسفل ثم اسلك الممر واتجه جنوباً، إمشي إلى آخر الممر ثم إقفز فوق عجلة أخرى للقفز للأسفل على اليمين. واصل الاتجاه جنوباً لتجد نفسك في نفس المدخل الذي دخلت منه إلى المجاري.

تجاوز السلم الذي سيسقط ليشكل جسراً، لا تعبر هذا الجسر وبدلاً من ذلك افتح البوابة على اليمين. واصل للأمام عبوراً للممر ثم إقفز فوق العجلة للقفز للمركز. إتجه شمالاً من هذه النقطة لتجد نفسك بالقرب من نقطة حفظ وسلماً يقود للأعلى، عندما تصعد باستخدام السلم ستجد نفسك في الطابق الأرضي حيث لن تجد أي شيء هنا لذا . إصعد إلى الطابق الأول.

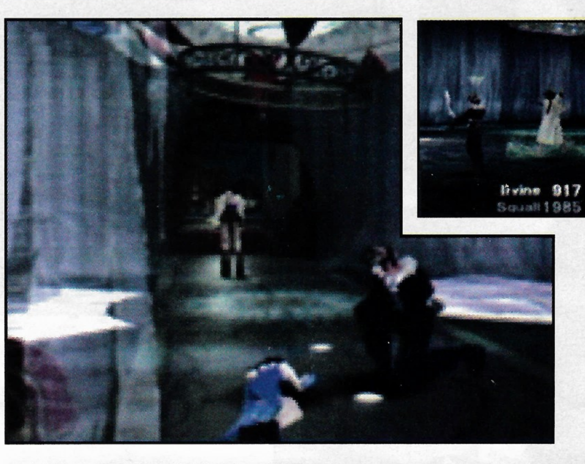
هناك سيرى زيل الشريرة إيديا من النافذة وسيطلب من كويستس ضغط الزر لإغلاق الباب باستخدام زر (X) عندما يتم حبس إيديا سينتقل التحكم إلى سكوال الذي سيطلب من إيرفين اقتناص إيديا ولكن إيديا، أقوى من أن تخترقها الطلقة. الان ستكون لديك فرصة للاستعداد للمعركة القادمة، لذا تأكد من ربط قوى الحراسة في أول معركة ستواجهك وستخوضها بمفردك، ولكن المعركة الثانية سيرافقك فيها رينوا وإيرفين. لذا تأكد من أن جميع أعضاء فريقك لديهم قوى خاصة ثم إتجه إلى البوابة.

عند دخولك إلى القفص سيقترب سيفر لتبدأ نظرات التحدي والتهديدات بين سكوال وسيفر بعدها ستبدأ المعركة.

الرئيس سيفر

ستكون هذه المواجهة أول معركة بينك وبين سيفر. ولا يزال سيفر ضعيفاً وبدون هجمات قوية. سيهاجمك بقوى النار باستمرار والتي تصل أضرارها إلى ٢٠٠ نقطة. ولكنه سيضعف إذا قمت بضربه بقوة وسرعة. استخدم قوى «مج» لأخذ أداة «هيرو» من سيفر كما يمكنك سحب القوى الخاصة «كيورا» للعلاج وقت الحاجة. واصل ضرب سيفر بأقوى قوى حراسة متوفرة لديك لتنتهي المعركة وبعد إنتهائها سينضم إليك كلاً من رينوا وإيرفين للقتال ضد إيديا .

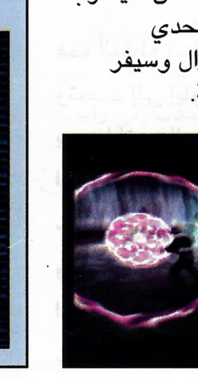


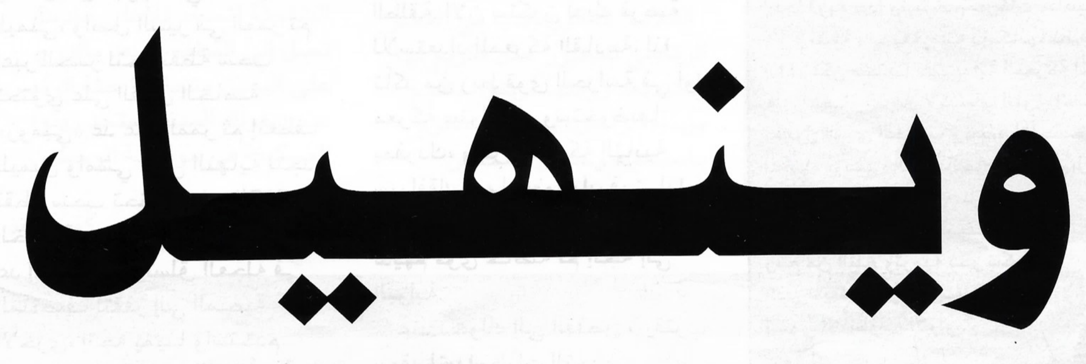


الرئيس إيديا

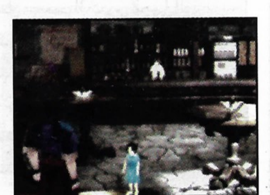
إيديا قوية جداً وتستخدم حركات خاصة يصل حجم الضرر فيها إلى ٤٠٠ نقطة مما يعني أنه بإمكانها تصفية كامل أعضاء الفريق بسرعة إذا لم تكن مستعداً. عند بداية المعركة استخدم قوى الحراسة كاربنكل على أعضاء الفريق لاكتساب القوى الخاصة «ريفليكت» التي تعكس مفعول القوى الخاصة وتعيدها للخصم، عندها ستقوم إيديا بإصابة أعضاء فريقك بالقوى الخاصة «ديسبيل» ضد أعضاء الفريق. يمكنك سحب القوى الخاصة «دبل» و«لايف» من إيديا. للتخلص من إيديا واصل ضربها حتى تضعف، وبعد نهاية المعركة ستقوم إيديا بصنع رمح من الثلج وترميه نحو سكوال الذي سيفقد توازنه ويسقط، وهنا تنتهي الاسطوانة الأولى.







وينهيل

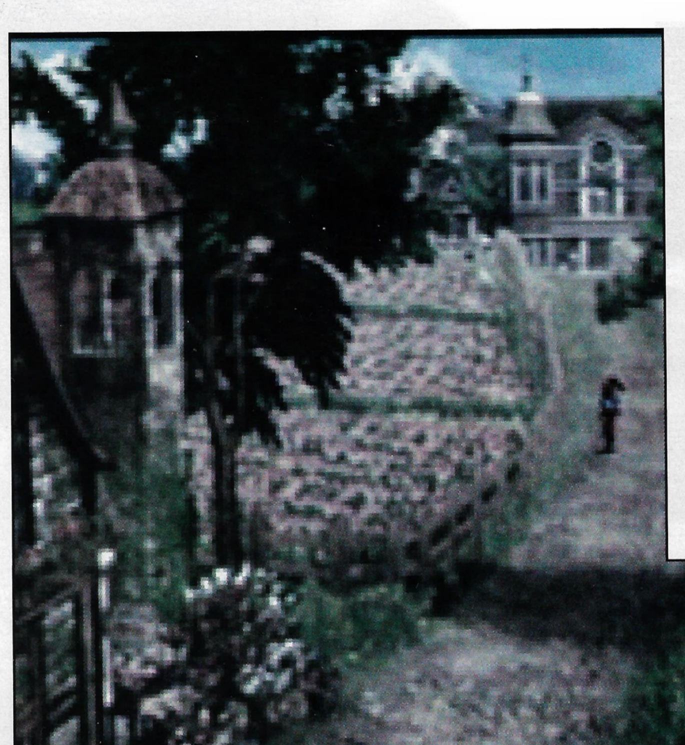


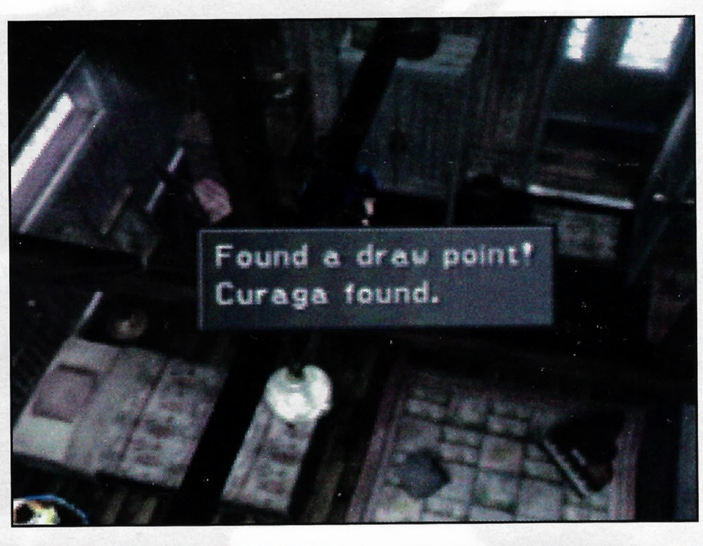
الاسطوانة ٢: المرحلة ١

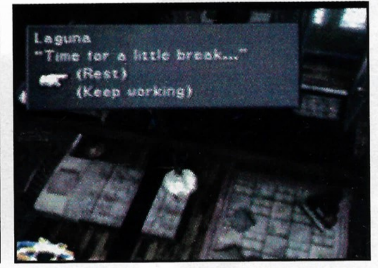


عند بداية الاسطوانة الثانية ستجد نفسك تلعب بشخصية لاجونا. ويبدو أن شخصاً ما يطلب رؤيتك حيث ستخبرك إيلون بأن شخصاً ينتظرك بالمطعم ثم ستغادر الغرفة. تفقد الغرفة لتجد نقطة سحب بالقرب من الباب إسحب القوى الخاصة «كوراچاس» من هذه النقطة ثم انزل السلالم وتحدث إلى إيلون في المطبخ بعدها إتجه إلى الشارع لتجد المطعم بالقرب من الباب حيث ستجد كيروس الذي أتى لرؤيتك والتحدث معك عن ذكريات الماضي، إسأله عن وارد وسيجيبك بأنه يعمل سجاناً في سجن





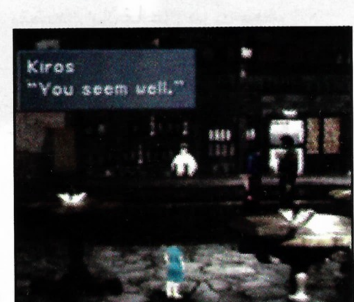




مهمتك هي تصفية المدينة من أي وحوش تواجهك. إتجه إلى آخر الطريق حيث ستجد محلاً جديداً.



بداخل المطعم العام ستجد كيروس صديق لاجونا القديم والذي أتى لإلقاء التحية، ستناقش معه مواضيع شتى وسيقرر بعد اللقاء البقاء معك ومساعدتك في أداء واجباتك.



مقاطعة ديلينج. إذا سألته عن جوليا سيخبرك بأنها تعمل كمغنية مشهورة. بعد إنتهاء الحديث مع كيروس والخروج من المطعم أعبر الجسر ثم اسلك الممر وتأكد من ربط قوى الحراسة للمساعدة في المعارك. الوحوش شبيهة بتلك التي واجهتها من قبل ولكن قواها الخاصة أقوى من قبل واصل في الممر حتى تجد منزلاً صغيراً وبالقرب منه نقطة سحب يمكنك سحب القوى الخاصة «درين» من هناك.

واصل السير في الممر حتى نهايته لتجد سوقاً هناك. وبحوزتك (٣٠٠٠) جيل اشتري ما تحتاجه من هناك، وبعد إنتهائك من السوق عد إلى الرصيف المقابل للمطعم حيث ستجد درجاً صغيراً انزل منه لتجد نقطة سحب إسحب منها القوى الخاصة «ديسبيل».

أعبر الميدان إلى المطعم. ادخل المطعم واصعد السلالم لتجد «راين» و «إيلون». تحدث إلى راين وناولها تقريرك اليومي عن الوحوش التي قضيت عليها.

بعد ذلك ستطلب منك إيلون أن تأخذ قسطاً من الراحة. عد إلى بيتك وتوجه إلى غرفة النوم للراحة.





سجن مقاطعة ديلينج

الاسطوانة ٢: المرحلة ٢



الآن سينتقل التحكم إلى زيل الذي سيكون مسجوناً وبصحبته كلاً من رينوا وسيلفي وكويستس. تحدث إلى باقي الفريق وبعدها سيدرك زيل بأن وارد يعمل في هذا السجن (سكوال أيضاً سجين هنا ولكن في حالة سيئة ووحيداً في زنزانة أخرى) بعد فترة وجيزة سيأتي بعض الجنود ويقومون بركل زيل ركلاً مبرحاً ثم يقتادون رينوا بعيداً عن باقي الفريق. في هذه الأثناء سيقوم سيفر باستجواب سكوال لصالح إيديا التي تريد الحصول على معلومات عن رتبة (سي دي). ستحاول سيلفي علاج زيل ولكنها لن تفلح في ذلك بعدها ستنتقل إلى سكوال حيث سيقوم سيفر بتوجيه الأسئلة إلى سكوال بعدها سيتركك بصحبة مدير السجن الذي سيستكمل عملية الاستجواب، الآن إذا أخبرت الأعداء عن رتبة سي دي سيتم إطلاق سراحك أما إذا رفضت الاعتراف للأعداء سيتم إطلاق سراحك أيضاً ولكن مع الاستفادة من بعض التسهيلات في المناطق اللاحقة في اللعبة. الآن ينتقل التحكم لزيل الذي سيقترح طريقة لاستعادة الأسلحة، وسيقوم بنداء حراس السجن. بعد هزيمة الحراس سيغادر زيل الزنزانة وبصحبته الحيوان مومبا للبحث عن الأسلحة.

عند خروجك من الزنزانة إصعد الدرج للطابق الثامن والتقط أسلحتك من الحارسين على اليسار، وبعد معركة قصيرة ستكون الأسلحة معك عد إلى باقي أفراد الفريق واستعد للهرب. تأكد من ربط قوى الحراسة وعالج أفراد الفريق ثم واصل المسيرة للهرب من السجن لتقابل بيجز وويدج للمرة الثانية. بعد المعركة ستتمكن من الهرب من الزنزانة الآن إبحث عن سكوال.

ستستمع إلى نداء عبر أجهزة الاتصال الداخلية في السجن يتضمن بلاغاً عن هرب بعض المساجين (الذين هم في الواقع زيل وباقي الفريق) وأن إدارة السجن قررت اطلاق سراح الوحوش للقضاء على الهاربين، إتجه نزولاً إلى الطابق السادس لتجد نقطة حفظ. إحفظ اللعبة ثم إنزل إلى الدور السفلي حيث ستجد لاعب بطاقات في أحد الزنزانات إذا طلبت اللعب ضده سيطلب هو مبلغاً من المال ولكنك في حالة الفوز ستحصل على بطاقات إضافية.

الرئيسان: بيجز وويدج

لا يزال كل من بيجز وويدج غاضبين من هزيمة مدينة دوليت، وها هما يعودان من أجل الانتقام. لن تواجه أية مشكلة معهما فليس لديهما أية هجمات قوية تذكر. يمكنك سحب مجموعة من القوى الخاصة منهما من بينها «ريفليكت» و«هيت» و«ريجين» إذا أردت أن تقضي وقتاً مرحاً معهما أضرب أحدهما بالقوى الخاصة «كونفيوز» لمشاهدتهما يتقاتلان ضد بعضهما البعض قبل التخلص منهما، استخدم قوى الحماية التي تحتوي على قدرة «مج» لأخذ «خاتم ريجين» من بيجز وسترينث لوف من ويدج.





ها هما يعودان من جديد للانتقام ولكنهما خصم صعب لذا إسحب منهما القوى الخاصة التي بحوزتهما ثم إقض عليهما.

الرئيس: GIM52A

هذان الرئيسان عبارة عن وحشين آليين ويقوم أحد الحراس برعايتهم من الخلف وهما وحشين قويين إذا لم تأخذ حذرك حيث أن هجمة الصواريخ التي يقوم بها الوحشين يصل حجم الضرر فيها إلى (١١٠٠) نقطة كما أن الجندي يقوم بعلاجهم وتزويدهم بالقوى الخاصة التي بحوزته، لذا إقض على الجندي في البداية لقطع الإمدادات عن الوحشين ثم استخدم القوى الخاصة «ديسيبل» عليهم.

وللتخلص من هذين الآليين إقضي على أحدهما أولاً ثم تفرغ للآخر ومن الأفضل استخدام القوى الخاصة «ثنداجا» أو «ثندارا» يمكنك الحصول على الصواريخ منهم كما يمكنك الحصول على أداة «كوتاج» من الجندي.

إنزل إلى الطابق السفلي وابحث في الزنزانة الأولى لتجد صندوقاً يحتوي على أداة «تينت». في الطابق الثالث ستجد صندوقاً آخر يمثل بيت حيوانات صغير، إنزل للطابق الثاني لتحصل على أدوات مفيدة أخرى، في الزنزانة الأولى ستجد حيواناً أليفاً يدعى مومبا في الدور الأسفل ستكشف أنه لا يوجد أي أثر لسكوال. ستجد نقطة حفظ في الزنزانة الأولى كما ستجد نسخة من مجلة «كومبات كينج (٠٠١)» في الزنزانة الثانية.

بعد جمع هذه الأدوات احفظ اللعبة ثم إتجه عائداً إلى الطابق الثامن ستجد رجلاً في الزنزانة الأولى بالقرب من السلالم يدعي بأنه من مدرسة بالامب، يمكنك شراء بعض الأدوات منه. واصل الصعود للأعلى وقف في الطابق التالي لسحب القوى الخاصة «بيرسيرك» ثم اصعد مجدداً لتجد لاعب بطاقات يعرض عليك زيادة عداد الطاقة لديك إذا تمكنت من هزيمته ستكلفك اللعبة (٣٠٠) جيل في الزنزانة الأخرى ستجد نقطة حفظ أخرى يمكنك عندها حفظ اللعبة وفي الطابق الأعلى ستجد نقطة سحب حيث يمكنك سحب القوى الخاصة «ثنداجا» كذلك ستجد في هذا الطابق لاعب بطاقات يتقاضى (٢٠٠) جيل ثمن اللعبة.

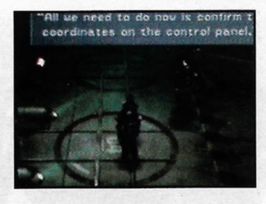
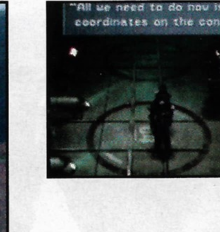
إتجه إلى السلالم حيث ستجد مومبا «الحيوان الصغير الذي قابلته من قبل» سيقوم بإسداء خدمة لك بفتح باب غرفة التعذيب في الداخل ستجد سكوال في حالة يرثى لها سيقوم زيل بمناولته سلاحه (الجنبليد). بعد ذلك سيبدأ أعضاء الفريق في التفكير بخطة للهرب، سيلاحظ زيل بأنه قد رأى «وارد» في هذا المكان يقوم بتشغيل المصعد في حلمه الأخير. سيحاول زيل تشغيل المصعد وفقا لما شاهده في الحلم بينما سيغادر سكوال وبصحبة باقي أفراد الفريق بالتوجه للأسفل ولسوء الحظ لن يكون هناك أي مخرج وسيستمع الفريق لصوت طلقات نارية من الطوابق العليا بسرعة عد إلى المصعد قبل فوات الأوان. ستقاتل مجموعة من الحراس وبعدها سيظهر مدير السجن لايقاف محاولة الهرب، عندها سيظهر سكوال وباقي أفراد الفريق ومن ضمنهم رينوا وايرفين. اللذان سيوضحان بأن السجن تحت الأرض وأنه من المفترض أن يكون المخرج في الطوابق العليا بدلاً من السفلى. الان يجب عليك تقسيم الفريق إلى قسمين، القسم الأول سيكون بقيادة سكوال هذا الفريق سيصعد للطابق الثالث عشر. عندما يصل الفريق إلى هناك سيتجه الفريق الآخر بقيادة إيرفين إلى الغرفة التي تحتوي على المصعد، إتجه مع الفريق الثاني إلى الطابق الثالث ليعود التحكم إلى سكوال وفريقه، تحدث إلى الوحش الصغير «مومبا» الذي سيعطيك أداة تدعى «كوتاج». ثم اصعد السلالم إلى لوحة التحكم. واصل صعودك ثم اتجه إلى الغرفة الصغيرة وعبر الممر في الجانب الآخر. عندما تصل إلى الجسر ستسمع صوت جرس إنذار وسيقوم بعض الحراس بمهاجمتك. بعد المعركة سيقوم إيرفين بمحادثة زيل عبر أجهزة الاتصال الداخلي طالباً منه تشغيل المصعد. سيقوم زيل بتشغيل المصعد ويمكنك الان الخروج ومقاتلة الرئيس GIM52A من عند الجسر وفي منتصف الطريق سيبدأ السجن في التحرك وسيجد سكوال نفسه ممسكاً بأحد نواحي الجسر، إضغط زر (→) عند هذه النقطة لمساعدة سكوال في النجاة من السقوط بعدها سيجتمع الفريق مجدداً لمناقشة ما سيفعلوه الآن. ستجد نقطة سحب يمكنك عندها سحب القوى الخاصة «آيروس» ثم اطلب من سيلفي ترتيب الفريقين بحيث يتجه فريق إلى مدرسة بالامب بينما يقوم الفريق الآخر باختراق قاعدة الصواريخ. سيتجه سكوال وفريقه إلى محطة القطار ليجدوا قطاراً متجهاً إلى مدينة بالامب حيث ستكون مدينة بالامب هي وجهة فريق سكوال وقاعدة الصواريخ هي وجهة فريق سيلفي.

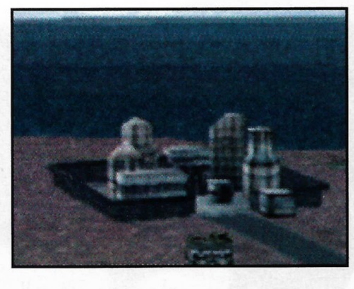
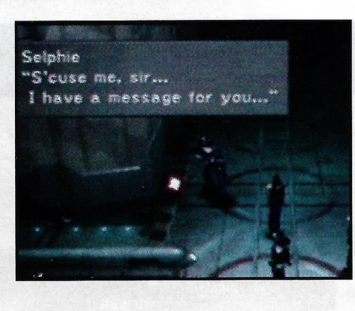


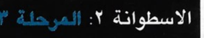
لعبة البطاقات

سيطلب منك بعض المساجين لعب البطاقات معهم مقابل مبلغ من المال وسيقومون بإعطائك أدوات إضافية مقابل اللعب. الشخص في الطابق الخامس لديه تشكيلة جيدة من البطاقات منها بطاقات كلاً من «إيچوينوس» و«بيجز» و«ويدج» و«جيروجيرو» ولكنه سيطلب (٥٠٠) جيل مقابل كل لعبة.




الاسطوانة ٢: المرحلة ٣



إقفز من الشاحنة لحفظ اللعبة ثم إنعطف لليسار واسلك الطريق حتى ترى مدينة ديلينج على الناحية اليمنى، عندها استدر إلى اليسار واتجه إلى مجموعة المباني البعيدة، لن تواجه أية مشكلة في دخول القاعدة الآن يتوجب على فريقك تدمير قاعدة الصواريخ. ادخل المبنى وانزل من السلالم ثم إحفظ اللعبة في نقطة الحفظ هناك. اتجه إلى البابين على اليسار سيجد أحد أعضاء فريقك بطاقة تعريف في جيبه باستخدامها سيتم فتح الباب الأيسر أعبر بهدوء متجاوزاً الحارس واصل إلى القاعدة لتجد سلالم إنزل منها لتجد نقطة حفظ، إحفظ اللعبة ثم اسلك الممر أسفل السلالم لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «بلايند» تحدث إلى الحارس على الناحية اليمنى حيث سيطلب منك توصيل رسالة إلى أصدقائه في غرفة إطلاق الصواريخ (لن يتمكن الحارس من معرفة شخصيتك الحقيقية بسبب لبس أفراد الفريق لزي الجنود في القاعدة).

عد إلى الممر وادخل من الباب على الناحية اليمنى من نقطة الحفظ. ثم تحدث إلى جندي الصيانة مبلغاً الرسالة، عندها سيطلب منك جندي الصيانة إخبار الحارس السابق بأنه ليس متفرغاً لأداء المهمة حالياً. إبحث على اليمين لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «فل لايف» ثم إتجه إلى الحراس في أسفل السلالم. سيفكر الجنود لبرهة ثم سيطلبون منك التوجه إلى غرفة الدائرة الكهربائية والقيام هناك بالجولات التفقدية اللازمة. عد إلى نقطة الحفظ واصعد السلالم لتجد غرفة الدائرة الكهربائية تحدث إلى الحارس بالقرب من الباب ليندفع باحثاً عن الحارس البديل عنه ويدع الباب دون حراسة. ادخل الغرفة ثم اسحب القوى الخاصة «بليزارا» من نقطة السحب على اليمين. ثم الق نظرة على أجهزة التحكم حطم جهاز التحكم بضربه بقوة باستخدام الزر (■) ولقطع

قاعدة الصواريخ



الرئيس: قائد القاعدة



يأتي هذا الرئيس وبصحبته جنديان يمكنك سحب القوى الخاصة «ريفليكت» من قائد القاعدة. سيقوم القائد بتوجيه أوامره إلى الجنديين اللذين معه ليقوما بالهجوم على أعضاء فريقك، إبدأ القتال باستدعاء قوى الحراسة «كاربنكل» لاستخدام القوى الخاصة «ريفليكت» لتجنب القوى التي سيطلقها الخصم عليك. ثم استخدم القوى الخاصة «بلايند» على خصومك، الان يمكنك سحب ما تشاء من قوى خاصة من أعدائك كما يمكنك سرقة الأدوات من أعدائك، حيث أن قائد القاعدة لديه «كوتاج» والجنديان لديهما أداة «هاي بوشن» للعلاج استخدم ضرباتك للتخلص من هؤلاء الجنود وبالتالي الفوز بالمعركة.

الرئيس: BGH251F2

هذا الرئيس عبارة عن وحش آلي بداخله ثلاثة جنود ولن يكون لديك الكثيرمن الوقت للقضاء عليه لذا حاول أن تكون ضرباتك مؤثرة. في البداية استخدم القوى الخاصة «دبل» على أفراد فريقك ثم استخدم القوى الخاصة «ثنداجا» على الوحش الآلي.

هذا الوحش لديه هجمة يصل ضررها إلى ٤٠٠ نقطة ولكن لا تخف واصل ضرب الوحش بضربات قوية وسريعة حتى يتحطم الوحش الآلي ليخرج قائد الوحش وبصحبته جنديان من أجل القتال.

تذكر أنه لا يوجد لديك الوقت الكافي لذا إضربهم بأقوى ما لديك ولكن لا تضربهم باستخدام قوى الحراسة. بعد المعركة ستتسلم نسخة من مجلة «الأسلحة» الشهرية مع زيادة قدرات أعضاء الفريق.

استخدم القوى الخاصة (ثنداجا) للقضاء على الوحش الآلي وحاول أن تكون سريعاً في القضاء على باقي الجنود لتتمكن من الهرب من القاعدة.

التيار الكهربائي. وبسرعة أخرج من هذه الغرفة لتجد إثنين من جنود الحراسة. حاول عدم مواجهة الجنديين لاستكمال مهمتك في القاعدة بسلام. عد إلى غرفة إطلاق الصواريخ وعند الاقتراب من الغرفة سيأتي أحد الجنود ويسألك عما تفعله هنا تجاهله ثم سيطلب منك وضع الصواريخ في قاعدة الإطلاق عد إلى خلف الصاروخ واضغط زر (■) لدفع الصاروخ إلى مكانه، ثم تحدث إلى الشخص المسؤول الذي سيطلب منك تفقد لوحة التحكم مما يعني فرصة ذهبية لتدمير الصواريخ التي ستضرب مدرسة بالامب.

أخرج من الغرفة وألق نظرة على لوحة التحكم على اليمين ثم ألق نظرة على الصواريخ.

إذا قمت بزيادة معدل الخطأ في توجيه الصواريخ ستضمن أن الصواريخ لن تضرب مدرسة بالامب. لذا اضغط زر ← لرفع معدل الخطأ لأقصى درجة ثم اضغط زر X للعودة إلى شاشة الاختيارات.

الآن تأكد من وجهة الصواريخ، بعد ذلك تحدث إلى الحرس بالقرب من السلالم حيث سيسمح لك بالعبور إلى غرفة التحكم. لسوء الحظ سيلاحظك أحد الجنود بالقاعدة لتبدأ معركة. بعد إنتهاء المعركة يجب عليك البحث بين لوحات التحكم لمعرفة اللوحة التي تتحكم بالصواريخ. إذا نجحت في وقف الهجوم الصاروخي. أعبر الباب لجهة الشمال وتفقد اللوحة في الركن الأيسر للأعلى. الآن يمكنك اختيار وقت للهرب من القاعدة يتراوح بين (١٠) دقائق و (٤٠) دقيقة. إذا تمكنت من هزيمة الرئيس والهرب خلال (١٠) دقائق سيتم منحك هدية خاصة ولكن اختر (٢٠) دقيقة لأداء المهمة بسلام (إذا كنت واثقاً من قدراتك اختر ١٠ دقائق) بعد اختيار الوقت اللازم أخرج من الباب الصغير يمين الغرفة ثم تسلق السلالم واخرج من المبنى إتجه إلى اليمين لمغادرة المنطقة لتواجه رئيس قاعدة الصواريخ هناك.









مهمة تخفي

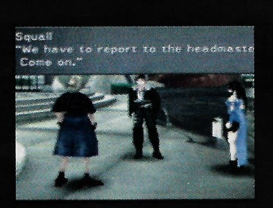
إذا اشتبكت في معركة أو تم إلقاء القبض عليك في القاعدة سيتم إطلاق جرس الإنذار عندها لن يتبقى لك سوى ١٠ دقائق لاتمام جميع المهام التي أتيت من أجلها للقاعدة.

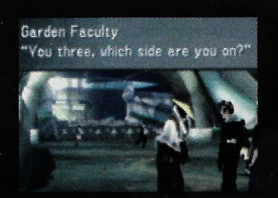
لذا حاول ألا يتم اكتشافك بتجنب المعارك بقدر الإمكان إذا تمكنت من إنهاء المهمة دون أية معارك (إلا مع الرؤساء سيتم زيادة رتبة سي دي لديك).

مدرسة بالامب

الاسطوانة ٢: المرحلة ٤

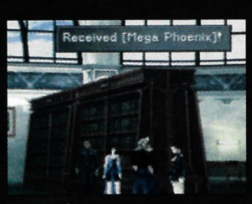
سيصل سكوال وباقي الفريق إلى مدرسة بالامب لتبليغ المدير/سيد بأمر الصواريخ الموجهة نحو المدرسة. عند دخولهم المدرسة سيندفع العديد من الطلاب نحوهم في حالة من الذعر ويبدو أن مالك المدرسة ويدعى نورج حاول فرض سيطرته على المدرسة ويحاول الطلاب استمالتك بين مؤيد ومعارض، وعندما تحاول إخبارهم بأنه ليست لديك أية فكرة عن الموضوع سيهاجمك وحشان، تخلص من هذين الوحشين ثم توجه إلى «سيد»، تحدث إلى الشخص عند البوابة وسيقوم بإعطائك مشروب علاج.





ادخل المدرسة واتجه إلى دليل المدرسة حيث ستلتقي «بفيوجين» و«رايجين» بعدها اتجه إلى اليمين وابدأ البحث في كل مبنى من مباني المدرسة محاولاً في الوقت ذاته مساعدة من يحتاج المساعدة.





إبدأ البحث من المكتبة حيث ستواجه أحد الأعداء في الممر بعد هزيمته سيشكرك الطلاب على ما فعلته حتى أن أحدهم سيناولك أداة علاج. اتجه عائدا عبر القاعة ثم انعطف يميناً ثم يميناً مجدداً لتصل إلى منطقة التدريب حيث سيتوجب عليك قتال وحش «تي-ريكس» بعد التخلص منه تحدث إلى الطلاب لأخذ أداة أخرى. إتجه عائداً بطول الدهليز ثم استدر لليمين مجدداً. الآن إتجه إلى موقف السيارات حيث سيتوجب عليك خوض معركة جديدة بعد الانتهاء من هذه المعركة إتجه إلى داخل مواقف السيارات لتجد أداة مجدداً. اتجه عودة إلى المنتصف واسلك الممر على اليمين ثم ادخل المجمع السكني لخوض معركة بسيطة في طريقك. ثم إحفظ اللعبة وخذ وقتا من الراحة بالنوم..

عند استيقاظك إتجه عائداً عبر القاعة إلى الممر المركزي وواصل السير حوله عكس عقارب الساعة وستجد في القسم الآخر من المدرسة أحد الأعداء تخلص منه بسرعة ثم توجه إلى داخل الكافتيريا واسحب القوى الخاصة «ديميس» من نقطة السحب ثم تحدث إلى الطالب هناك لتحصل على أداة منه، اتجه الآن إلى الممر المركزي ومن هناك وبعكس عقارب الساعة إلى القسم الآخر. إنزل السلالم لتصل إلى الحلبة وتقاتل مجموعة أخرى من الوحوش. ويبدو أن الحلبة لم تصب بضرر، بعد المعركة سيخرج مجموعة من الطلبة من مخبئهم ثم سيخبروك بأن «سيد» طلب منهم مغادرة المدرسة، أحد الطلاب سيقوم بإعطائك أداة علاج بعدها يمكنك العودة إلى الممر المركزي.

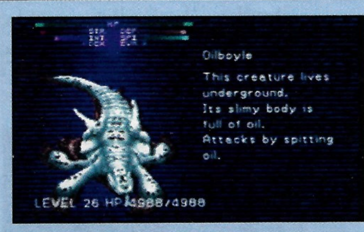
الآن ستكون المستشفى آخر منطقة يتوجب عليك زيارتها حيث ستجد مجموعة من الطلاب يتوجب عليك مساعدتهم. إذا اتجهت إلى هناك ستواجه «جرانالدو» مجدداً ولكنه هذه المرة بمفرده وستكون المعركة ضد «جرانالدو» سهلة للغاية. بعد انتهاء المعركة تحدث إلى الدكتورة والتي ستخبرك بأن «زو» قد تساعدك في البحث عن «سيد» عد إلى الممر المركزي واذهب باتجاه الدليل على يمينك.

سيلمح سكوال «زو» متجهة إلى المصعد لذا إتجه إلى السلالم والحق بها إلى الطابق الأول، اعبر الجسر وانعطف لليمين لاتباع الممر بالقرب من باب الفصل الدراسي لتلتقي بزو التي ستطلب منك اللحاق بها إلى مكتب سيد، اسلك الممر، ثم ادخل إلى المصعد لتجد مدير المدرسة سيد الذي يبدو أن لديه فكرة ما وسيقوم بإعطائك مفتاح الطابق M.D حيث ستجد نظام تحكم هناك من الممكن أن يساعد في حماية المدرسةمن الصواريخ المتجه إليها. اربط قوى الحراسة لديك وتأكد من كون أعضاء الفريق بصحة جيدة ثم اتجه إلى المصعد سيقوم سكوال بإدخال المفتاح ليبدأ الفريق

الرئيس: أويلبويلز

هذا الرئيس عبارة عن وحشين من الممكن أن يسببا الكثير من الضرر لفريقك. هجماتهم الرئيسية هي هجمة بعنصر الزيت من الممكن أن يصل حجم الضرر منها إلى حوالي ٩٠٠ نقطة، وعندما يصل هذان الوحشان إلى حالة من الضعف سيستخدمان هجمة يصل الضرر فيها إلى (١٨٠) نقطة لذا تأكد من أنك على استعداد لقتالهم. ابدأ باستخدام القوى الخاصة «دبل» على جميع أفراد فريقك ثم استخدم القوى الخاصة «ريجين» على الفريق لبقاء مستوى الطاقة لديهم بحالة جيدة.

بعد ذلك استخدم قوى خاصة تحتوي على عنصر النار مثل «فيراجا» أو «دبل فاير» على الوحشين لإنهائهما ويمكنك سحب القوى الخاصة إيسونا من هذين الوحشين كما يمكنك سلب الوقود من أويلبويلز. بعد الانتهاء من المعركة سيتم زيادة قدرات فريقك بمقدار٢٠ نقطة.



احذر من هجمات «أويلبويلز» وفي حالة إذا استطاع هذان الوحشان تحويل أحد أفراد الفريق إلى حجارة أو إصابتهم بالعمى أو التسمم؛ استخدم القوى الخاصة إيسونا على اللاعب المصاب.



الرئيس: نورج

قام نورج ببناء وحش آلي ضخم لحمايته وزوده بالعديد من القوى الخاصة. ستجد كرة على كل جانب من جانبي الوحش هذه الكرات ستقوم بإطلاق القوى الخاصة عندما يصبح لونها أحمراً.

إذا قاتلت بصورة ذكية لن تتمكن أي من الكرتين القيام بأية حركة.

ابدأ المعركة بالهجوم على الكرات لضمان بقائها باللون الأزرق وعدم تحولها إلى اللون الأحمر واستخدم أقوى ما لديك من قوى لتدمير هذا الوحش مع مراقبة لون الكرات، لا تحتاج لتدمير الكرات فقط دمر الوحش الرئيسي، فطالما أن الكرات باللون الأزرق لا تقلق منها، عند إلحاق أضرار جسيمة بالوحش سيظهر نورج ثم يعود الوحش الآلي للقتال، تأكد من سحب قوى الحراسة «فيفياثان» من هذا الوحش.

استخدم القوى الخاصة «دبل» على فريقك ثم اهجم بالقوى الخاصة ضد نورج مع استمرار مراقبة لون الكرات، حاول ألا تفقد أعصابك في هذه المعركة وقاتل بكل هدوء للتخلص من هذا الرئيس العنيد.

رحلتهم إلى الطابق MD وقبل أن تصلوا إلى الطابق المنشود سيتعطل المصعد وسيكون المخرج الوحيد عبر فتحة صغيرة في سقف المصعد. بعد الخروج من المصعد تسلق السلم نزولاً إلى القاع ليحاصر الفريق في نفق صغير. إبحث عن الفتحة الصغيرة في القاع وسيقوم سكوال بفتحها وعند النزول إلى الأسفل سيذكر سكوال الجميع بأن الوحوش هنا ضعفاء تجاه عنصر النار لذا قبل الرحيل ادخل عنصر النار إلى قدراتك الهجومية.

عندما تكون على استعداد اعبر النفق حتى النهاية ثم انزل السلم على اليسار واعبر الغرفة في الأسفل ثم ادخل من الباب لتجد عجلة ضخمة، تفقد العجلة. عندها سيحاول سكوال تحريك العجلة لذا اضغط زر ■ ليقوم سكوال بتحريك العجلة وإذا فشلت في فعل ذلك سيقوم زيل بمساعدتك في تحريك العجلة.

الان عد عبر البوابة وانزل من السلم على الناحية اليسرى وواصل نزول السلالم في الأسفل لتجد نقطة سحب يمكنك سحب القوى الخاصة «فل لايف» بعد ذلك سيقوم سكوال بتسلق السلم عند الركن. عندما يقترب سكوال من الأعلى سيسقط السلم ليجد سكوال نفسه في غرفةتحكم صغيرة. شغل جهاز الكومبيوتر على اليمين لتهتز الأرض وتكشف عن منطقة سرية. اتجه إلى السلم للعودة إلى الأسفل مجدداً ثم ابحث عن سلم آخر بالقرب من الضوء الأخضر، أسفل هذا السلم ستجد نقطة حفظ، إحفظ اللعبة إذا أردت ثم تفقد الرافعة على اليمين، إسحب الرافعة ليتم فتح الباب. عند عبورك للجسر سيتم مهاجمتك من قبل الرئيس أويلبويلز، بعد المعركة يجب عليك الخروج لذا إتجه إلى الجانب الآخر من الجسر وانزل من السلم إلى الأسفل حيث ستجد غرفة التحكم التي ذكرها سيد سابقاً الآن عليك إيجاد طريقة لتشغيله.

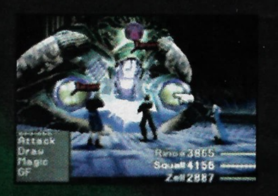
قم بضغط الأزرار على الجهاز في المنتصف ليتم تحريك المدرسة بأكملها من موقعها تفادياً للصاروخ في مشهد مثير. بعدها سيطلب منك الآن تفقد باقي الطلاب لذا اتجه للأسفل عبر المصعد لتصل إلى الطابق الثاني ثم اتجه من الجسر إلى الركن وانعطف يميناً وبعد إلقاء نظرة للخارج عد إلى مكتب سيد وساعده في إيقاف ارتطام المدرسة بمدينة بالامب بعد النجاح في منع كارثة الارتطام ستطلب منك رينوا (إذا كانت من اعضاء الفريق) أخذ جولة في المدرسة.

عندما تصل إلى دليل المدرسة سيقوم أحد أعضاء التدريس بإخبارك بالتوجه فوراً إلى المصعد (B1) عندما تصل هناك ستشاهد سيد مدير مدرسة بالامب يضرب من قبل نورج. ويبدو أن نورج متعاون هو الآخر مع ايديا لذا ستبدأ معركة مع نورج. بعد إنتهاء المعركة اقترب لسحب القوى الخاصة «بايو» من نقطة السحب المختفية بسبب جثة الوحش الآلي.

الآن عد إلى المصعد واصعد إلى الطابق الأول واتجه إلى المجمع السكني لحفظ اللعبة ثم إتجه إلى المستشفى لتجد سيد بعد إنتهاء المحادثة معه اتجه إلى دليل المدرسة حيث ستجد «زو». ستخبرك «زو» بأن هناك سفينة تقترب لذا يجب عليك أن تذهب لالقاء نظرة.

إتجه إلى المصعد واستخدمه لتصعد إلى الطابق الثاني ثم استدر إلى منصة وصول السفن لتجد أن السفينة التي أمامك هي سفينة «إيديا» التي تطلب حضورك إلى السفينة.

سيقوم سيد بإرسالك للبحث عن ايلون (الفتاة التي رآها سكوال في الحلم سابقا) ستجد (إيلون) في المكتبة وإلى الآن يحاول سكوال أن يفهم ما يحدث من حوله ولكن بدون جدوى، ستحضر «زو» وبصحبتها إيلون التي ستأخذها السفينة ولا تزال الأسئلة في رأس سكوال بلا إجابة إلى أن يتم إعلام سكوال بأن المدرسة على وشك الارتطام بقرية صيد صغيرة عندها سيتم استدعاؤك إلى مكتب سيد فوراً.



البطاقات النادرة

عند تجولك مع رينوا في المدرسة يمكنك اللعب بالبطاقات ضد بعض الطلاب، ستجد في الكافتيريا شخصين، تحدث إلى الرجل في الخلف وإذا تمكنت من الفوز عليه ستحصل على بطاقة كويستس. أما اللاعب الآخر والموجود في الممر فيحمل بطاقة نادرة جداً تحتوي على قوى حراسة تدعى «ميني مج» كذلك يوجد نادٍ للاعبي البطاقات حيث ستجد العديد من اللاعبين معظمهم ذوي مهارة عالية في لعب البطاقات، والبعض الآخر لديه بطاقات نادرة.



فيشرمان هورايـ

الرئيس: BGH251f2

ها قد عاد الوحش BGH251f2 من جديد ولكنه لا يزال ضعيفاً لذا لن تواجه أية مشكلة في القضاء عليه طالما أنك تحافظ على عداد الطاقة في وضع جيد.
تأكد من أخذ أداة «ادامانتين» من هذا الوحش الآلي لأنها تستخدم في تطوير الأسلحة.
استخدم قوى الحراسة (كيوزاكوتل) والحركة الخاصة (ثندرا) على هذا الوحش للفوز بهذه المعركة.



الاسطوانة ٢: المرحلة

سيطلب منك سيد الذهاب إلى فيشرمان هورايزون للاعتذار من عمدة المدينة على الاضطراب الذي حدث بسبب اصطدام مدرسة بالامب. أثناء تواجدك في المدينة خذ وقتك في التجول توجه إلى قلب المدينة حيث سيقوم أهل المنطقة بالترحيب بك واخبارك بعدم القتال أثناء تواجدك بالمدينة، عندها سيخبرهم سكوال بأن مهمته سلمية بعد الانتهاء من ذلك اتجه إلى الجسر على اليمين وانزل من السلالم بالقرب من نهاية الجسر. واصل بإتجاه اليمين ثم انزل من السلم على الناحية اليسرى، امش إلى اليسار متسلقاً بعض السلالم لتجد أحد الصيادين تحدث معه وبعد إنتهاء الحديث أخبره بأنك لا تفهم أي شيئاً مما يقول ليعطيك نسخة من مجلة «أوكلت فان ٣» الآن إتجه عائداً إلى السلم وواصل إلى اليمين ثم تحدث إلى الرجل عن نهاية الممر لتتمكن من استخدام المصعد. في الأسفل إتجه إلى اليمين وواصل السير نزولاً عبر السلالم بإتجاه منزل العمدة. والموجود في منتصف الحلقة الصخرية. ادخل منزل العمدة ثم اصعد الدرج لتجد العمدة بانتظارك سيطلب العمدة منك الرحيل في أقرب فرصة كما سيوجه بعض المهندسين لمساعدتك في معرفة طريقة تحريك المدرسة، ابحث في الجانب الأيمن من الغرفة لتجد نقطة سحب يمكنك سحب القوى الخاصة «ألتيما»، بعدها يمكنك تحدي العمدة في لعب الورق (إذا أردت ذلك).

أخرج من المنزل وألق نظرة متفحصة في الناحية اليمنى وبالتحديد على الرجل، إنه مارتين من مدرسة جالباديا الذي انتقل للعيش في هذه الجزيرة. ستجد بحوزته مجموعة رائعة من البطاقات يمكنك الفوز بها إذا لعبت ضده. عندما تكون مستعداً عد عبر الممر، أثناء ذلك ستكون قوات جالباديا على مقربة من الجزيرة ستلاحظ أن العمدة يركض للتحدث إلى القوات التي تحاول احتلال الجزيرة لذا سيكون العمدة في وضع خطر ويتوجب عليك ضمان سلامته. احفظ اللعبة عند نقطة الحفظ ثم بسرعة إسحب





ـــزون

القوى الخاصة «ريجين» من نقطة السحب الآن إتجه عائداً وخذ المنعطف الأيسر عند المفترق يوجد العديد من قوات جالباديا في هذه المنطقة لذا ستواجه بعض المعارك ضدهم أثناء سيرك.

العمدة الان في مشكلة كبيرة لذا اقفز وقم بحمايته من جنود جالباديا الذين يحاولون القضاء عليه، بعد نهاية هذه المعركة ستواجه الزعيم (BGH25IF2) للمرةالثانية (المرة الأولى كانت في قاعدة الصواريخ) ولكنه ضعيف لذا لن تواجه مشكلة في القضاء عليه.

بطريقة ما نجح كل من سيلفي واريفين وكويستس في الهرب من الانفجار الذي حدث في قاعدة الصواريخ، وسيلتقون الآن مع باقي أعضاء الفريق مجدداً وسيقرروا الالتقاء في وقت آخر وسيذهبون للراحة عندها تحدث إلى رينوا ثم إلى العمدة، الآن اترك هذه المنطقة واتجه إلى خط السكة الحديدية ومن هناك عد إلى مركز المدينة تجول على طول الميناء على اليمين لتجد محلاً يمكنك عنده تطوير الأسلحة التي بحوزتك إذا كنت تمتلك الأدوات اللازمة، بعد إنتهائك من تطويرالأسلحة عد إلى المدينة وتوقف لحفظ اللعبة في طريقك الآن عد إلى المصعد لتصعد إلى الأعلى حيث سيكون إيرفين بانتظارك وسيخبرك بأن سيلفي بحالة نفسية سيئة وتنتظر في المسرح وحيدة لذا توجه إلى المسرح وتحدث إليها، لتخبرك سيلفي بأنها حزينة لأن المسرح تحطم بفعل حادثة التصادم لذاحاول الترفيه عنها. عندها سيتم استدعاؤك إلى مكتب «سيد» وسيقوم «سيد» بتوجيه أوامره للجميع بتعيينك مسؤولاً عن المعركة ضد إيديا الشريرة كما سيعلن عن إقامة إحتفال بمناسبة النجاة من الهجوم الصاروخي، وسيقترح كل من إيرفين وسيلفي بأن يقوم أعضاء الفريق بعزف مقطوعة موسيقية.

ستجد في اللعبة ثمانية آلات موسيقية تستخدم لعزف مقطوعتين أي أن لكل مقطوعة أربعة آلات يمكن استخدامها. حاول تكوين مقطوعة جيدة للعزف. عند استيقاظ سكوال إحفظ اللعبة ثم اتجه إلى القاعة حيث ستجد رينوا بانتظارك. ستطلب منك رينوا مرافقتها للحلفة وإذا وافقت إتجه إلى بيت عمدة الجزيرة، اتبع ايرفين وسيلفي إلى المسرح حيث سيبدأ عزف الموسيقى ألق نظرة على يمين المسرح لتجد مجلة تركها لك إيرفين عندها ستبدأ رينوا في التحدث وسينتهي حديثها عند نهاية المعزوفة. بعد إنتهاء العرض الموسيقي عد إلى المنزل للنوم. ستستيقظ في الصباح ليتم استدعاؤك من قبل سيد وسيقوم الجميع بتهنئتك على الترقية لمرتبة قائد. سيعلن نيدا (المهندس المسؤول عن المدرسة) بأنه تم إصلاح المدرسة وأنه يتمرن على طريقة تشغيلها. ستقترح «زو» العودة إلى مدينة بالامب لتفقد الأوضاع هناك، لذا إختر فريقك ثم تحدث إلى نيدا للعودة إلى مدينة بالامب.

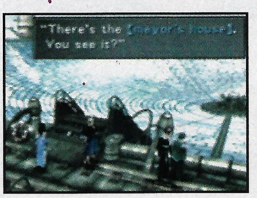
المقطوعة الموسيقية

لاكتمال الاحتفال يجب عليك اختيار الآلات الموسيقية لكل من سيلفي وزيل وايرفين وكويستس (الأربعة سيشكلون فرقة موسيقية) في اللعبة مقطوعتان موسيقيتان مختلفتان يمكنك عزفهما باستخدام الآلات لكل مقطوعة وهي كالآتي:

لعزف موسيقى إيرلندية استخدم الآلات التالية:
جيتار، تاب، فلوت، كمان
أو Juitar - Tap — Flute - Violin

لعزف موسيقى هادئة استخدم الآلات التالية:
الجيتار الكهربائي، جيتار الباس، بيانو، ساكس
أو Electric Guitar - Bass Guitar - Piano - Sax







البطاقات النادرة

يمكنك تحدي مدير مدرسة بالامب سيد في اللعب بالبطاقات قبل مغادرتك لأداء المهمة ولكن يجب عليك أن تكون سريعاً وإذا فزت على سيد ستحصل على بطاقة «سيفر» منه. وبعد تقديم الاعتذار إلى عمدة جزيرة «فيشر مان هورازيون» يمكنك لعب الورق ضده وإذا فزت ستحصل على بطاقة قوى الحراسة «كيوزاكوتل» منه، ولكن عمدة المدينة لاعب محترف ولن تتمكن من الحصول على بطاقة كيوزاكوتل منه بسهولة.

عند خروجك من منزل العمدة ستقابل مارتين الذي قابلته من قبل في مدرسة جالباديا ولديه بطاقات سبعة من رؤساء اللعبة لذا ربما تريد أن تتحداه في لعب البطاقات.

ولكن كن حذراً فهو لاعب بطيء جداً وحريص، ومن الممكن أن تواجه صعوبة في التغلب عليه لذا استخدم بطاقاتك بحرص.

خريطة عالم فاينل فانتسي ٨





مقبرة الملك المجهول

مدينة ديلينج

مدرسة جالباديا

مدينة دوليت

قاعدة الصواريخ

سجن مقاطعة ديلينج

دينة تيمبر

وينهيل

ة سي دي البيضاء

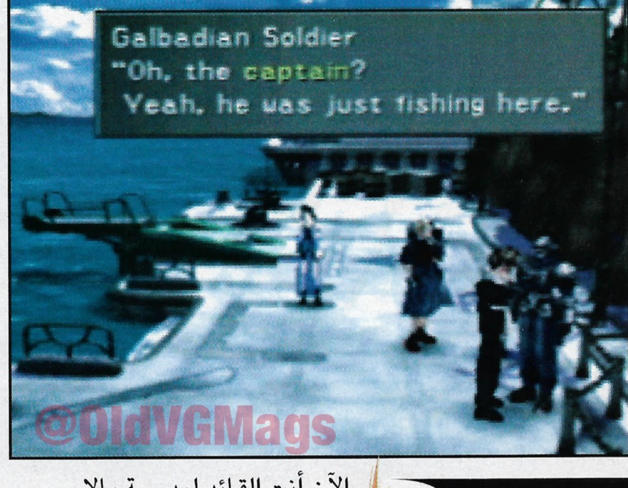
مركز أبحاث الأعماق

منزل إيديا

قابة شكوبو

مدينة بالامب

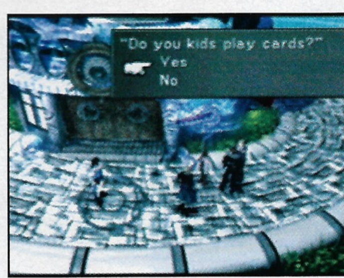
الاسطوانة ٢: المرحلة ٦





الآن أنت القائد لمدرسة بالامب يمكنك تحديد وجهة المدرسة المتحركة من الآن وصاعداً. اتجه إلى مدينة بالامب لترى هناك مدرسة طائرة أخرى. إتجه إلى المدينة وتحدث في طريقك إلى حارس البوابة ثم واصل السير للمدينة وبالتحديد لمنزل «زيل» والذي يقع في الناحية اليمنى من تقاطع الطرق. تحدث إلى والدة «زيل» ثم اخرج وخذ الطريق على اليمين تحدث إلى الحراس خارج الفندق وسيخبرك بأن الضابط ليس متواجد حالياً وأنه في جولة تفقدية للمدينة. واصل نزولاً عبر الممر إلى أن تصل إلى الرصيف ثم إمش للأمام لتصل إلى الميناء إتجه إلى اليسار لتجد نقطة سحب يمكنك سحب القوى الخاصة بالعلاج ثم تحدث إلى الحارس القريب من الكلب.

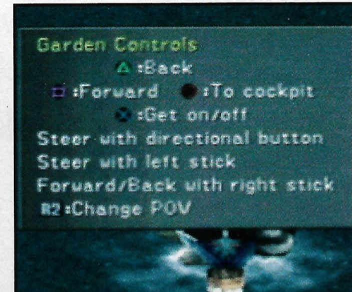
عد إلى منزل زيل وتحدث إلى والدة زيل مجدداً لتخبرك عن وجود رجل في المطبخ وغادر المنزل قبل حضورك. إذا طلبت من





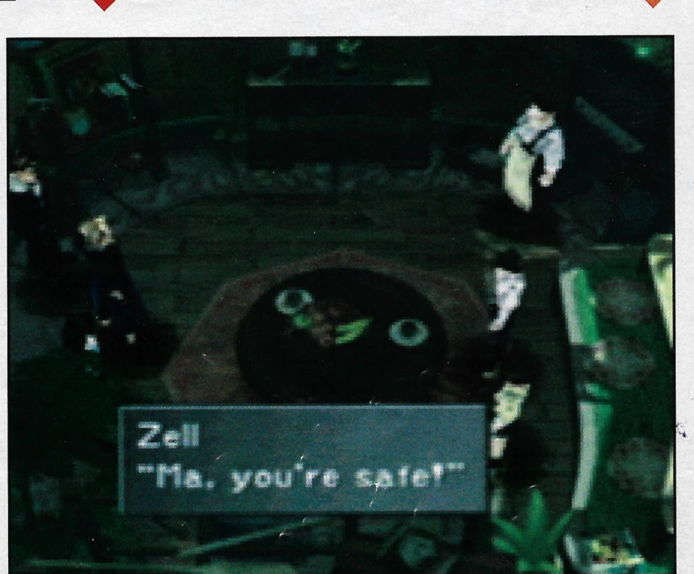
الرئيس: رايجين

سيكون بصحبة رايجين إثنان من الجنود لمساعدته في المعركة ولكنهم لا يشكلون أية خطورة إذ يمكننا اعتبار هذه المعركة بسيطة ويمكنك الفوز فيها بكل سهولة. ابدأ باستخدام القوى الخاصة «بلايند» على ريجين ثم تخلص من الجنديين بأسرع ما يمكن لإضعاف هجوم ريجين. إذا استخدم ريجين هجماته الخاصة سيصل حجم الضرر إلى ٥٠٠ نقطة. تجنب استخدام القوى الخاصة التي تعتمد على الرعد. مثل «كيوزاكوتل» لقدرة ريجين على امتصاص مثل هذه الهجمات.





Zell
"We can't stay at the hotel...
Aaah. I guess we have no choice!"





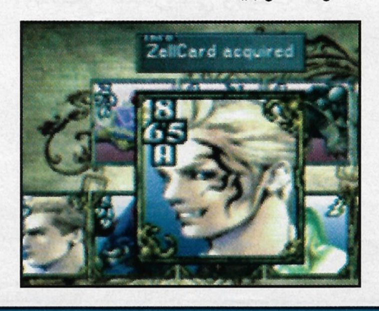
استخدم القوى الخاصة «بلايند» على ريجين بعدها ستكون معظم هجمات ريجين خاطئة، بعدها ستتمكن من التخلص منه ومن حراسه بكل سهولة.

زيل أن يسمح لك بالنوم في منزله بلطف سيوافق كما يمكنك حفظ اللعبة في غرفة نوم زيل بالطابق الأعلى. عندما تكون على استعداد أخرج من منزل زيل واتجه إلى المحطة حيث مجموعة من الجنود يعانون بعد أكلهم لوجبة سمك. سخبرك الجنود بأن الضابط كان متواجداً هنا منذ فترة وجيزة ويبدو أنك لن تتمكن من مقابلة الضابط هذه المرة أيضاً.

عد إلى الميناء وتحدث إلى الكلب هناك ليبدأ في العواء، الحق بالكلب إلى محطة القطار ثم اركب القطار حتى يقوم الكلب بمطاردة رايجين، إلحق بهم بسرعة إلى الفندق ولكن كن مستعداً لخوض معركة جديدة. بعد المعركة سيسأل سكوال كلاً من ريجين وفيوجين عما فعلوه ولحساب من يعملون. بعدها يعود الفريق إلى المدرسة وتقترح سيلفي بأن يقوم الفريق بزيارة مدرسة ترابيا.

لذا كون فريقاً من ثلاثة أشخاص ثم اتجه شمالاً لتصل إلى مدرسة ترابيا.





بطاقات نادرة

إذا كان زيل من ضمن أفراد فريقك يمكنك تحدي والدة زيل في اللعب بالبطاقات. إذا كنت محظوظاً ستتمكن من الفوز ببطاقة زيل ولكنها لن تستخدمها إلا بعد مضي بعض الوقت.

وبعد تحرير المدينة من ريجين وفيوجين يمكنك العودة للعب ضد مالك الفندق الذي ستجد بحوزته بطاقة قوى الحراسة «بانديمونا»، كما ستجد ملكة البطاقات في محطة القطار في مدينة بالامب. إذا دفعت لها مبلغ ٣٠.٠٠٠ جيل ستقوم بتغيير قواعد اللعب في المنطقة يمكنك اللعب ضدها ولكن إحذر لأنها تقوم بتغيير قواعد اللعب وأحكامها بعد كل فترة.



طريقة التحكم بالمدرسة

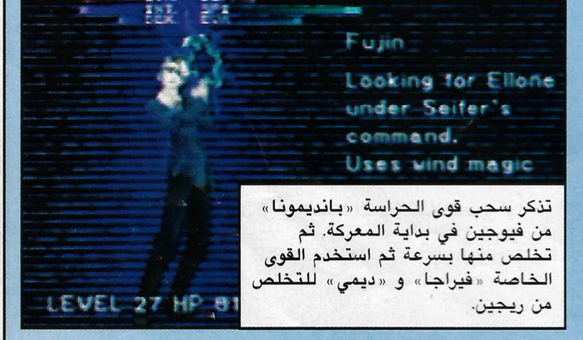
في هذه النقطة من اللعبة سيمكنك التحكم بقيادة المدرسة في التنقل إلى حيثما شئت. ومفاتيح التحكم هي:

الزر	إستخدامه
أزرار التوجيه	لتوجيه المدرسة
عصا التحكم الأنالوج	لتوجيه المدرسة
■	للتحرك للأمام
▲	للعودة للخلف
X	للدخول والخروج
R2	تحريك الكاميرا

الرئيسان: فيوجين وريجين

قد تكون هذه المعركة صعبة بعض الشيء لكون ريجين لديه هجمة جديدة يصل الضرر منها إلى ٨٠٠ نقطة وعند إصابته ستقوم فيوجين بعلاجه. ابدأ المعركة بسحب قوى الحراسة (بانديمونا) من فيوجين ثم استخدم القوى الخاصة «بروتيكت» على أعضاء فريقك ويمكك أخذ أدوات علاج جيدة من هذين الرئيسين. ابدأ هجومك على فيوجين وحاول ضربها بأقوى ما لديك من حركات وبعد هروبها من المعركة يمكنك القضاء على ريجين بكل سهولة. استخدم القوى الخاصة «فيراجا» و«ديمي» لإلحاق الضرر بريجين وحاول عدم استخدام أية هجمات تعتمد على عنصر الرعد. إذا فزت بهذه المعركة ستحصل على نسخة من مجلة «كومبات كينج ٠٠٢» بالإضافة إلى زيادة في قدرات الشخصيات بمقدار ١٢ نقطة.



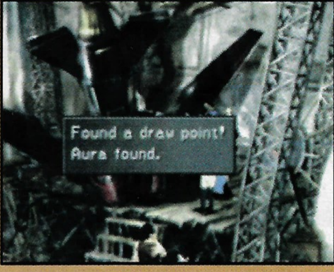


تذكر سحب قوى الحراسة «باندیمونا» من فيوجين في بداية المعركة. ثم تخلص منها بسرعة ثم استخدم القوى الخاصة «فيراجا» و «ديمي» للتخلص من ريجين.

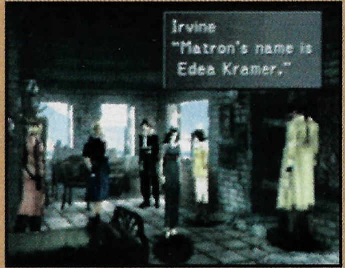




ستجد مجلة «ويبونز» الشهرية عدد أغسطس أمام النافورة حيث كانت تقف سيلفي وصديقاتها. ابحث جيداً في الأرض لتجدها.



اقترب من الصاروخ الذي يخترق مدرسة ترابيا وابحث بالقرب منه وستجد هناك نقطة سحب خفية تحتوي على «أورا».



ستكتشف أن إيديا الشريرة كانت هي المربية في ملجأ الأيتام الذي نشأ فيه جميع أفراد الفريق... من الصعب تصديق أن إيديا مربيتكم شريرة.

مدرسة ترابيا



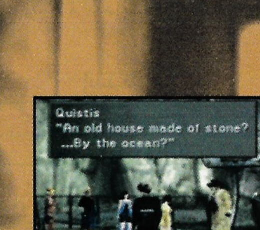
حلق فوق الجبال باتجاه الشمال من مدينة بالامب متجاوزاً البحر لتصل إلى مدرسة ترابيا (يمكنك رؤية الخريطة باستخدام زر Select) ستجد المدرسة خلف غابة صغيرة في الشمال الشرقي من الشاطئ عندما تصل إلى هناك ستركض سيلفي نحو المنطقة المدمرة اتبعها لتجدها في الناحية اليمنى ثم سيأتي باقي الزملاء للبحث عن سيلفي. ستجد سيلفي تتحدث إلى إحدى صديقاتها بالقرب من نقطة السحب. اسحب القوى الخاصة «ثندراجا» من هناك ثم تحدث إلى سيلفي وستطلب منك انتظارها في ملعب كرة السلة.

تجول في المدرسة المدمرة بفعل القصف الصاروخي وتحدث إلى الطلاب الناجين من القصف بهدف جمع المعلومات ثم اتجه للأمام متجاوزاً النافورة ثم انعطف لليمين حيث ستجد مقبرة.

إبحث حول الصخور لتجد نقطة سحب مختفية يمكنك سحب القوى الخاصة «زومبي» ثم عد إلى النافورة. إبحث جيداً عن نسخة من مجلة «ويبونز» الشهرية (المختصة بالأسلحة) عدد شهر أغسطس الذي ستجده ملقى على الأرض الآن اتجه إلى اليسار واسلك الممر لتجد ملجأين.

اتجه لليمين لتجد نقطة حفظ احفظ اللعبة هناك ثم تحدث إلى المعلم في الصف.

الآن إتجه عائداً إلى الملجأ لتجد سيلفي تتحدث إلى إثنين من الأطفال واصل سيرك لاكتشاف مسرح يخترقه صاروخ من المنتصف اقترب من الصاروخ واسحب القوى الخاصة «أوراس» من نقطة السحب الخفية ثم واصل في الممر لتصل إلى ملعب كرة

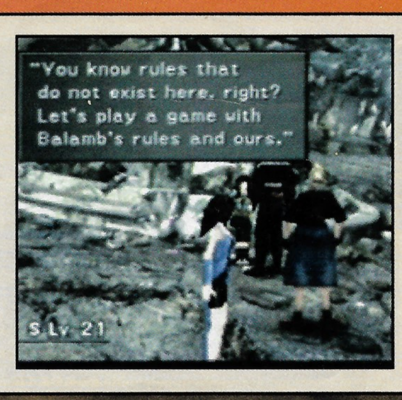




البطاقات النادرة

بعد مغادرة الفريق لمدرسة ترابيا عد إلى المدينة لزيارة صديقة سيلفي التي ستجدها بالقرب من النافورة.

ستجد لدى هذه الفتاة بطاقة سيلفي وكن حذراً لأن قواعد اللعبة مختلفة عما مر عليك وكذلك صديقة سيلفي ماهرة في اللعب بالبطاقات من قواعد اللعبة أنك لا تستطيع اختيار البطاقات التي ستستخدمها في اللعب وهذا ما يجعل من اللعبة أكثر حماسة ولكن تذكر أن تحفظ اللعبة كيلا تخسر أياً من بطاقاتك.









السلة حيث ستجد بقية أفراد الفريق بانتظارك هناك.

عند التقائك مع باقي أفراد الفريق مجدداً سيطلب إيرفين من الجميع تذكر الماضي حيث يعتقد أن جميع أعضاء الفريق كانوا أصدقاء في طفولتهم لكونهم تربوا في ميتم واحد...

كانت هذه فكرة إيرفين على الرغم من عدم وجود دليل قاطع على ذلك الآن اخرج من الباب وانزل السلالم إلى الشاطئ حيث سيبدأ أعضاء الفريق في تذكر بعض الوجوه عندها سيتذكر الجميع أنهم عند طفولتهم كانوا يسكنون في نفس الملجأ وكانت «إيديا» هي مربيتهم والقائمة بإدارة الملجأ قبل أن تتحول إلى شريرة.

الان سيقرر أعضاء الفريق التوجه إلى بيت إيديا وفي الوقت نفسه الملجأ الذي نشأوا فيه للبحث عن أية معلومات هناك لذا اختر فريقك وتوجه إلى منزل إيديا.



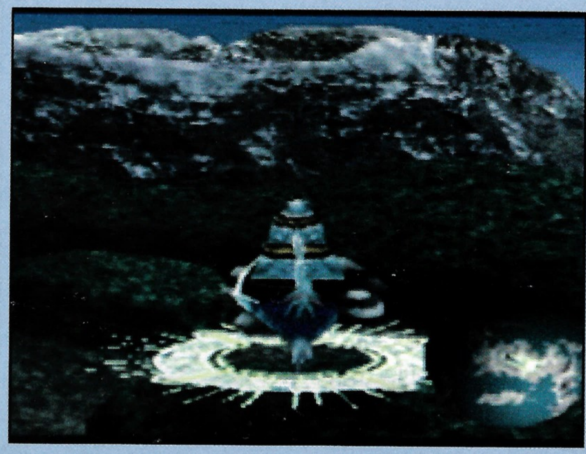


مغامرات جانبية

في هذه النقطة من اللعبة ستجد عدداً من المغامرات الجانبية. هذه المغامرات ليست مهمة لإتمام اللعبة ولكن عند اتمامها ستحصل على أدوات إضافية وقوى حراسة جديدة ستجد هذه المغامرات في المناطق الآتية:

وينهيل، قرية شومي، مدينة تيمبر، مدينة دوليت، مدينة ديلينج، منطقة سينترا روينز.







هجوم جالباديا

الاسطوانة ٢: المرحلة ٨

ضربات سكوال

عند التقائك بالطفل في الدهليز بالطابق الثاني سيهاجمك أحد الأعداء الطائرين عندها يمكنك ضغط زر فتح باب الطوارئ لتسقط أنت والعدو للخارج ليبدأ التحكم بأسلوب جديد حيث يتوجب عليك توجيه اللكمات والركلات على العدو للتخلص منه وأخذ المركبة النفاثة التي بحوزته، والتحكم سيكون كالآتي:

الأزرار	الوظيفة
■	لصد ضربات الخصم
▲	لكمة
X	ركلة
●	ضربة مميتة

إتجه للشمال الغربي لتصل إلى الشاطئ اسلك هذا الشاطئ حتى تكتشف مبنى صغير أخرج من المدرسة المتحركة وألق نظرة وعن قرب على المبنى لينتابك شعور غريب عن قرب حدوث أمر جلل عد إلى المدرسة المتحركة وإتجه إلى منتصف الغابة القريبة منك.

ستكون مدرسة جالباديا الان قادرة على التحرك وستقوم بمهاجمتك ويجب على سكوال تقرير ما يجب فعله الان ليتم تعميم هذا القرار على باقي الطلاب قبل الاتجاه للأسفل عبر المصعد للالتقاء بباقي الفريق.

اختر أعضاء الفريق ثم خذ المصعد نزولاً للطابق الثاني. واسلك الدهليز للبحث عن شخص أشقر الشعر قصير القامة تحدث إليه ليعطيك أداة «كوتاجا» بعدها توجه إلى المصعد وانزل للطابق الأول ثم انعطف لليسار في الأسفل، إتجه نحو الفريق وتحدث إلى زيل ليسألك إذا ما كان



بإمكانه استعارة خاتمك. بعدها تحدث إلى رينوا قبل ترك الفريق. سيتم استدعاء سكوال بسبب حادثة الارتطام بين مدرستي جالباديا وبالامب أثناء هجوم الأولى على مدرسة بالامب.

سينتقل الآن التحكم إلى «زيل» والفريق المرافق له بينما هجوم جالباديا على أشده. اربط قوى الحراسة للفريق ثم انزل السلالم إلى ساحة المدرسة وبفعل التصادم إنشقت الأرض من تحت رينوا وأخذت تتمسك يائسة بالحافة. سيأتي زيل لإنقاذها ولكن يبدو أنه لن يستطيع الوصول



إليها لذا سيذهب للبحث عن مساعدة ويبدو أنه لا يوجد أية مساعدة حوله. إتجه إلى البوابة الأمامية حيث ستقوم مدرسة جالباديا بالهجوم مرة أخرى. الآن سينتقل التحكم إلى سكوال الذي سيقوم بمجموعة من المهام لانقاذ الطلبة ثم سيتجه إلى المصعد اربط قوى الحراسة قبل دخول المصعد استعداداً لمواجهة أربعة من الأعداء المحلقين بأجهزة نفاثة في الفصل في الطابق الثاني.

تخلص من هؤلاء الأعداء بأسرع ما يمكن ثم تحدث إلى الطلبة المذعورين على اليمين والذين يهربون لإيجاد مكان آمن. سيتم نداء سكوال عبر أجهزة الاتصال للحضور إلى الجسر. اتجه إلى هناك لتجد الدكتورة «كيودوواكي» (هل تتذكرها إنها الدكتورة التي ظهرت في بداية اللعبة) بإنتظارك والتي ستقترح عليك الهجوم على مدرسة جالباديا بدلاً من الدفاع. سيوافق سكوال على الفكرة ويقوم بإلقاء خطبة عصماء على الملأ لتحميسهم للقتال عد بسرعة إلى المصعد وانزل إلى الطابق الثاني واستمر في القاعة متجهاً إلى سطح المدرسة لتجد أحد الأعداء

الرئيس/ سير بيروس



لدى هذا الرئيس القدرة على إمتصاص الهجمات الكهربائية ولديه هجمات قوية. فضربة ذيله يصل فيها الضرر إلى ٥٠٠ نقطة، وقواه الخاصة يصل فيها الضرر إلى ١٠٠٠ نقطة إبدأ المعركة بسحب القوى الخاصة «تريبل» من الخصم واستخدمها على أعضاء فريقك.
الآن استخدم القوى الخاصة «بروتيكت» و«ريجين» على فريقك واستمر في سحب القوى الخاصة «تريبل» من هذا الوحش.
إذا استخدم الوحش «سير بيروس» القوى الخاصة «تريبل» على نفسه استخدم ضده القوى الخاصة «ديسبل» لإلغاء قواه. ثم استخدم هجماتك، وعند هزيمة هذا الرئيس ستحصل على (٣٠) نقطة قدرات للفوز.

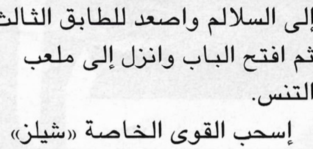


ملقى على الأرض. الآن سيهاجمك أحد الأعداء ذوي المحركات النفاثة والذي سيدفعك إلى باب الطوارئ عندها إضغط مفتاح باب الطوارئ لتسقط أنت والعدو للخارج عندها يجب عليك الضغط على الأزرار لإطاحة اللاعب والحصول بالتالي على النفاثة. بعدها سيقوم سكوال بإنقاذ رينوا لتقوم هي بإعطائه الخاتم مجدداً. إتجه إلى مدرسة جالباديا حيث ستجد «زيل» وباقي الفريق بإنتظارك هناك اختر أفراد فريقك وتأكد من ربط قوى الحراسة بشخصياتك ثم إحفظ اللعبة وواصل التحرك بأخذ الممر المؤدي لليمين ثم ادخل من الباب على اليمين لتجد مجموعة من السلالم. في السلم الأول ستجد «ريجين» و«فيوجين» بإنتظارك (للأسف لا يعرف كلاً من ريجين وفيوجين أي شيء عن نوايا سيفر الشريرة).

تجاوزهم وانعطف لليسار ثم ادخل من البوابة على ناحية يدك اليمنى لتجد طالباً يرتجف من الخوف وسيعطيك المفتاح الأول ويمكنك الآن العودة إلى نقطة الحفظ.

خذ الممر على اليسار وافتح البوابة اليسرى لتجد حلبة تزلج لعبة الهوكي.

تجول هناك واسحب القوى الخاصة «بروتيكت» من نقطة السحب. أخرج من آخر الحلبة ثم أعبر الدهليز لتصل إلى باب آخر ادخل الباب ليقوم الطلاب بإعطائك المفتاح الثاني.



والآن عد إلى نقطة الحفظ، عد إلى السلالم واصعد للطابق الثالث ثم افتح الباب وانزل إلى ملعب التنس.

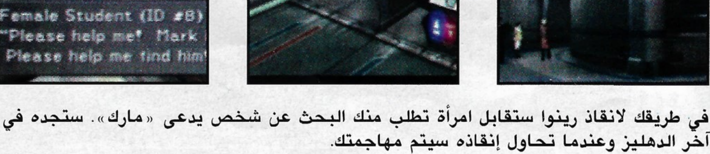
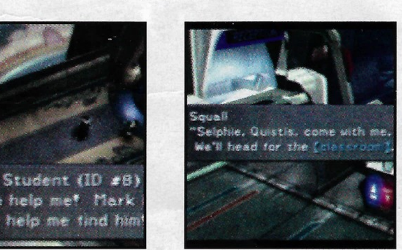
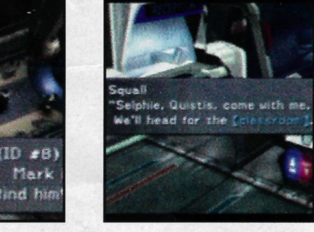
إسحب القوى الخاصة «شيلز» من نقطة السحب على اليمين. ثم إتجه عبر السلالم للأعلى ثم إلى المبنى. واصل عبر الدهليز إلى الميدان حيث ستجد رئيساً بإنتظارك هناك. ليس من المهم قتال هذا الرئيس ولكن إذا فزت عليه ستحصل على قوى حراسة جديدة تدعى «كير بيروس».

بعد هزيمة «كيربيروس» اتجه جنوباً واحفظ اللعبة ثم خذ الممر الذي سيقودك بإتجاه الغرب.

ادخل من الباب على اليسار لتجد طالباً سيعطيك المفتاح الثالث والأخير. أخرج من الغرفة وعد إلى الغرفة الوسطى ثم خذ الممر الذي يقود بإتجاه الشمال لتجد سلالم. إصعد هذه السلالم للأعلى ثم اتجه يساراً واستخدم المفتاح الثالث لتشغيل المصعد استخدم المصعد للصعود للأعلى. ثم اتجه إلى الناحية اليمنى واحفظ اللعبة الآن سيحين الوقت لمواجهة سيفر مجدداً.

بعد إنتهاء المعركة سيتوجب عليك التوجه إلى إيديا في قاعة الاحتفالات في الدور الأسفل. لذا عالج أفراد الفريق قبل التوجه إلى المصعد.

الآن اتجه للأمام ثم إلى البلكونة الدائرية فوق القاعة المركزية. بداخل قاعة الاحتفالات ستظهر إيديا لتبدأ معركة جديدة.

في طريقك لانقاذ رينوا ستقابل امرأة تطلب منك البحث عن شخص يدعى «مارك». ستجده في آخر الدهليز وعندما تحاول إنقاذه سيتم مهاجمتك.

الرئيس: سيفر

لن يكون سيفر بتلك القوة ومن السهل القضاء عليه. لقد تعلم العديد من الحركات الجديدة منذ اللقاء الأول وأخطر هذه الحركات هي هجمة «ريمون سلايس» والتي يصل حجم الضررمنها إلى ١٤٠٠ نقطة سيبدأ سيفر هجومه بضربات من سيفه ثم سيتطور الأمر ليصل لاستخدام القوى الخاصة وللفوز استخدم القوى الخاصة «تريبل» على أحد أفراد فريقك (التي تسمح لك باستخدام القوى الخاصة لثلاث مرات في الجولة الواحدة) ثم استخدم القوى الخاصة «بروتيكت» على الجميع بهذه الطريقة ستقلل من أضرار هجمات سيفر مما يعني أنك ستسيطر من الآن وصاعداً على اللعبة.

استخدم القوى الخاصة «بايو» وأقوى ما لديك من هجمات لهزيمة سيفر. لا تنس أخذ أداة «فينكس» أثناء القتال.



استخدم القوى الخاصة «بروتيكت» على جميع أفراد فريقك للتقليل من أضرار هجمات سيفر . هجمة «ديمون سلايس» من سيفر يصل ضررها إلى ١٤٠٠ نقطة لذا راقب عداد الطاقة لديك.

الرئيسان: سيفر وإيديا

في هذه المعركة سيقف سيفر كحاجز بينك وبين إيديا لذا يجب عليك أن تتخلص منه أولاً. لن يكون هذه المرة أفضل من المرات السابقة كما سيكون أضعف بسبب المعركة السابقة. إبدأ باستخدام القوى الخاصة «تريبل» على أحد أفراد الفريق ثم استخدم هذه الشخصية لاستخدام القوى الخاصة «بروتيكت» و«ريجين» على كامل الفريق.

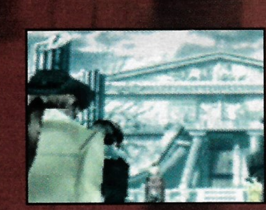
الآن استخدم أقوى ما لديك من ضربات وقوى خاصة مثل «بايو» للقضاء على سيفر. بعد الانتهاء من سيفر. ستبدأ معركتك ضد إيديا التي ستستخدم قواها الخاصة الجبارة. حاول استخدام قواك الخاصة «سليب» أو «ستوب» على إيديا لأخذ فرصة لعلاج فريقك لا تستخدم القوى الخاصة «ريفليكت» لأن إيديا لن تتأثر، تأكد من سحب قوى الحراسة «اليكساندر» من إيديا ثم استخدم ضرباتك لهزيمتها. يمكنك الاستيلاء على أداة التاج الملكي من إيديا باستخدام «ميج» (Mug). ستحصل من هذه المعركة على ٥٠ نقطة قدرات إذا فزت.

منـــزل إيـــديـا

الاسطوانة ٣: المرحلة ١

يستيقظ سكوال في حالة من الهلع ويتوجه إلى المستشفى لتفقد أحوال رينوا وأثناء تواجده هناك ستقوم كويستس بتوجيه نداء لك عبر أجهز الاتصال الداخلي لاخبارك بأن إيديا عادت إلى حيث منزلها أو «ملجأ الأيتام» الذي نشأوا فيه. اصعد إلى الجسر وتحدث إلى «نيدا» ثم توجه لرحلتك الجديدة. توقف بالقرب من ملجأ الأيتام واخرج من الحديقة ثم اتجه للأعلى إلى البوابة الأمامية حيث ستجد الجميع بانتظارك لقيادتهم لذا اتجه إلى البوابة وافتحها لتجد مدير مدرسة

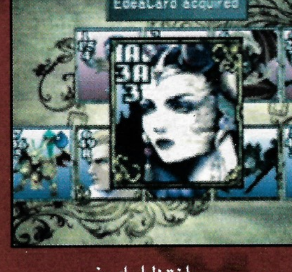






بالامب «سيد» بانتظارك في الداخل، ولكن قبل التحدث إليه إبحث أسفل السلالم على اليسار عن نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «كوراجا».

سيشرح لك سيد أسباب تواجده هنا ويطلب منك التحدث إلى إيديا عن ما حدث ليتضح لك بأنها كانت تحت سيطرة ذهنية وجسدية من قبل امرأة شريرة أخرى من المستقبل تسمى «التميسيا» وستقوم إيديا بشرح أن هذه الشريرة «التميسيا» تسعى وراء «إيلون» وأن الشريرة لديها مجموعة كبيرة من الشريرات



لمساعدتها من بينهم الشريرة «أديل» من مدينة اسثار.

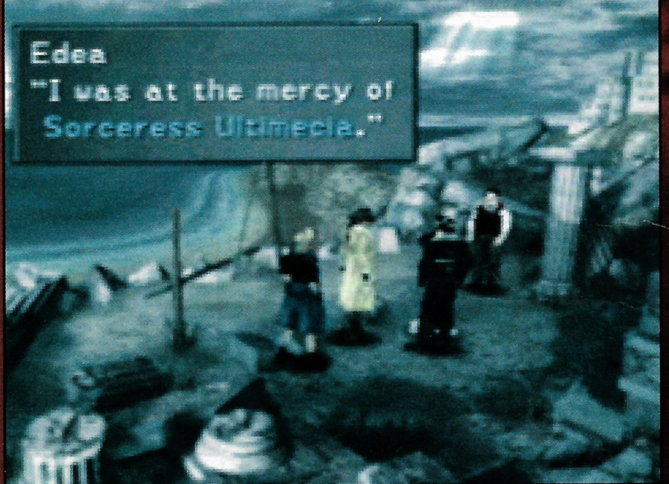
بعد المحادثة اتجه إلى المدرسة وأخبر الطلاب بالقصة المثيرة التي سمعتها من إيديا وسيد.

عد الآن إلى المستشفى لتفقد حالة رينوا ثم سينتقل التحكم إلى «لاجونا». بالنسبة للاجونا فقد حصل على وظيفة كممثل وسيلعب دور فارس يقوم بإنقاذ فتاة شابة.

توجه كيروس ووارد لتغيير ملابسهما لزي التنين وابتداء التصوير من المفترض أن يدخل



ستشرح لك إيديا بأنها كانت تحت تأثير امرأة شريرة من المستقبل تدعى «التميسيا» وهي الآن بأحسن حال ويمكنك دعوتها للعبة بطاقات.



ستقوم إيديا (بعد التخلص من سيطرة التميسيا عليها) باخبارك بأن سفينة سي دي البيضاء ترسو في المنطقة الوسطى من خريطة العالم. وستعطيك رسالة لربان السفينة لتتمكن من صعودها.



الرئيس: التنين روبي

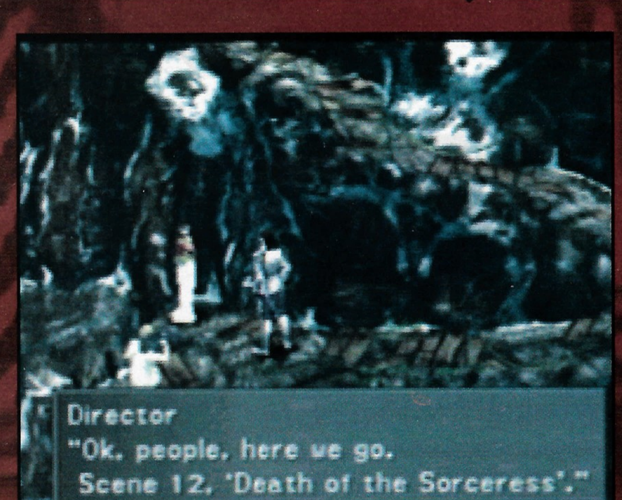
لا يمكن اعتبار هذا التنين رئيساً ولكنه في الوقت ذاته ليس بالخصم الضعيف وسيقوم بالحاق الكثير من الضرر بأفراد فريقك إذالم تكن مستعداً لمواجهته قبل بداية المعركة إحفظ اللعبة وتأكد من ربط قوى الحراسة بأفراد الفريق مع تجنب ربط القوى لخاصة التي تعتمد على عنصر النار.
يمكنك هزيمة هذا التنين بحركاتك الجسدية وباستخدام القوى الخاصة «بليزاجا» يمكنك الاستيلاء على أداة «إنفيرنوفانج» من هذا التنين ويمكنك استخدام هذه الأداة في تعليم كويستس هجمات النار.



تطوير الأسلحة

قبل الاتجاه إلى ملجأ الأيتام للبحث عن إيديا خذ جولة في الغابة القريبة من منزل إيديا حيث ستجد مجموعة كبيرة من الوحوش هنا وبحوزتهم أنواع خاصة من الأدوات المفيدة في عملية تطوير الأسلحة التي بحوزتك.
على سبيل المثال إبحث عن الوحش بليتز والذي يحمل أداة «بيتريل سورد» والتي تستخدم في تطوير سلاح سكوال إلى سيف ناري.

كلا من كيروس ووارد بزي التنين ولكن دخل بدلاً عنها تنين حقيقي لتبدأ معركة مسلية يتوجب عليك فيها ضغط زر ▲ لضرب التنين وزر ■ للدفاع عن نفسك بعد هزيمة التنين سيكون لديك فرصة للحاق بزملائك وارد وكيروس قبل أن يظهر التنين مجدداً بعد التخلص منه هذه المرة سينتقل التحكم إلى سكوال الحزين على حالة رينوا الصحية لذا عد إلى منزل إيديا في ملجأ الأيتام لسؤالها عن موقع سفينة (سي دي) البيضاء. عد عبر الجسرواتجه إلى منزل إيديا إبحث في الأرضية على اليمين لتجد عدداً قديماً من مجلة «تيمبر مينياكس» بعد قراءتها إتجه إلى الشاطئ لتجد إيديا هناك تحدث إليها عن موقع السفينة وستخبرك بأنها ترسو في ميناء في القارة الوسطى.
وستعطيك رسالة ليتم السماح لك بالصعود على ظهر السفينة.
عد إلى المدرسة واتجه للبحث عن سفينة (سي دي) البيضاء وبالتالي إيجاد ايلون قبل أن يصل إليها شخص ما غيرك.



سيتوجب عليك قتال التنين الضخم باستخدام السيف الذي بحوزة لاجونا حتى تجد فرصة للهرب.

Laguna has to fight a small mini-battle against this huge dragon using only his sword. Block the dragon's first attack, then just hack away until you get a chance to escape.

بطاقات نادرة

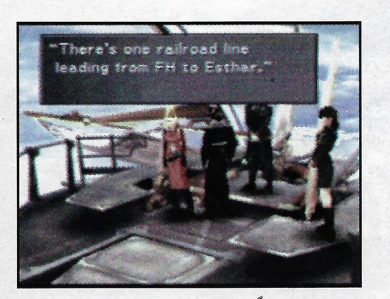
إذا لم تحصل على بطاقة سيفر يمكنك الحصول عليها هنا من سيد وذلك بتحديه في لعبة البطاقات.
كما يمكنك تحدي إيديا في اللعب وإذا فزت ستحصل على بطاقتها النادرة تعتبر إيديا لاعبة بارعة في لعبة البطاقات ومن الأفضل حفظ اللعبة قبل محاولة اللعب ضدها.
كما يمكنك الانضمام إلى مباريات ضد أفضل لاعبي البطاقات في مدرسة بالامب ستجد رجلاً يتجول في مقدمة الردهة يمكنك الاستفسار منه عن هذه المباريات.

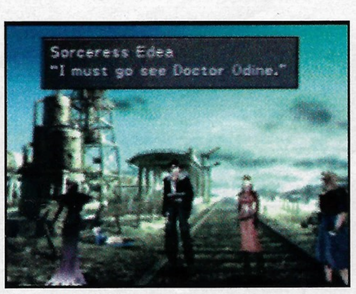




بحيرة جريت سالت

الاسطوانة ٣: المرحلة ٢



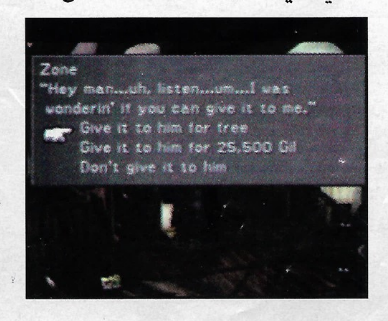


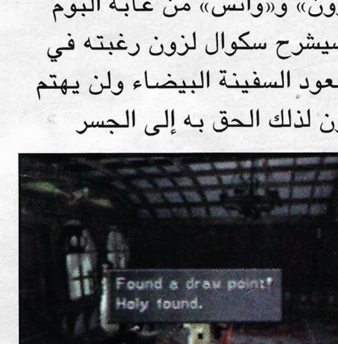
إختر فريقاً من ثلاثة أشخاص ثم إتجه شمالاً للبحث عن سفينة «سي دي» البيضاء. وأسهل طريقة للوصول إليها هي بإنزال المدرسة المتحركة إلى الماء في أقصى الغابة ثم الاتجاه لمسافة قصيرة للأمام حتى تصل لمنطقة بين جزيرتين من هناك اتبع الشاطئ على الناحية اليمنى لتجد سفينة «سي دي» البيضاء خلف مرتفع صخري. عندما تصعد إلى ظهر السفينة سيشرح سكوال الغرض من زيارة سفينة «سي دي» البيضاء لربان السفينة الذي لن يصدق ما يقوله سكوال ويطلب منك الرحيل، توجه بقاربك للأمام لتقابل «زون» و«واتس» من غابة البوم وسيشرح سكوال لزون رغبته في صعود السفينة البيضاء ولن يهتم زون لذلك الحق به إلى الجسر وتحدث إليه مجدداً وهذه المرة إذا كانت مجلة «ذا جيرل نيكست دور» بحوزتك سيطلبها زون منك ناوله المجلة ليقوم هو بإعطائك بطاقة تمكنك من تغيير اسم أي قوى حراسة لديك، بالإضافة إلى بطاقة قوى الحراسة شيفا.

الآن وبعد حصولك على رسالة ركوب السفينة البيضاء إتجه عائداً إلى السفينة واتجه إلى الربان مجدداً، سيريه سكوال الرسالة ثم سيتحدث مع الربان لفترة بعد ذلك ستكون لديك فرصة لسحب بعض القوى الخاصة «هولين» من نقطة السحب القريبة.

تحدث إلى الربان مجدداً وسيشرح كيف قفزت إيلون إلى السفينة من سفن مدينة إيشار

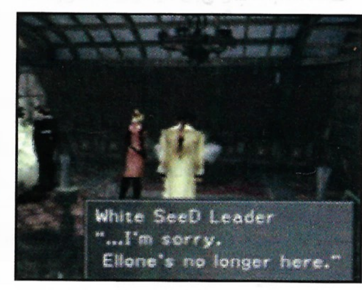
















خلال معركة طاحنة مع قوات جالباديا لذا يفترض أن تكون في مدينة إيسثار مما يعني أن مدينة إيسثار ستكون وجهتك التالية.

تحدث إلى كويستس التي ستتذكر وجود خط حديدي يمر من جزيرة «فيشر مان هورايزون» يتجه مباشرة إلى مدينة إيسثار.

عندما تكون على استعداد تحدث إلى «نيدا» عليك اختيار فريقك لهذه المهمة. بعدها اخرج واتجه إلى موقع جزيرة «فيشر مان هورايزون» وعندما تصل إلى هناك سيقوم سكوال بحمل رينوا إلى المحطة حيث سيجد بقية أفراد الفريق. ستحضر إيديا كذلك لرؤية الدكتور أودين، ويمكنك اللعب بإيديا هنا ولكنها ستكون بدون أية قوى خاصة وستترك الفريق قريباً.

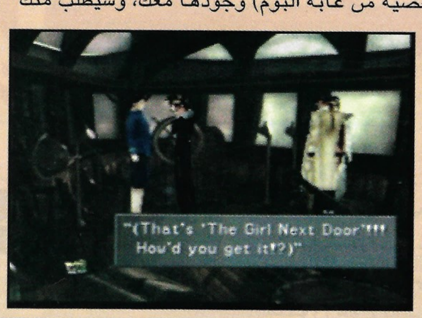
سيقوم كل من سيلفي وإيرفين بتفقد المنطقة وبعدها سيقرر الفريق الاتجاه شرقاً لمدينة اسثار عندها ستظهر الخريطة، إتجه شرقاً نحو الجبل الأبيض الكبير ثم اتبع الممر إلى المركز تسلق الهيكل العظمي الضخم على اليمين وواصل التحرك إلى اليمين لتجد نقطة سحب خفية تحتوي على القوى الخاصة «ميتيور» بعد الحصول على القوى الخاصة أعبر الجسر العظمي وواصل السير بطول الممر اسحب القوى الخاصة «ثنداجا» من نقطة السحب في الأمام . ثم اضغط زر X للقفز من الفجوة، واصل مسيرتك لتصل إلى نهاية الطريق. هناك إتجه لليمين واحفظ اللعبة ثم اتجه لليسار واستعد لمواجهة رئيس جديد.

بعد إنتهاء المعركة عالج أفراد الفريق وواصل السير في الممر لتلاحظ أن هناك شيئاً ما يتحرك تفقد الحافة لتجد باباً مخفياً، افتح الباب لتجد سلماً مختفياً هو الآخر يقودك إلى جسر، واصل السير في الجسر وادخل من الباب عن النهاية ثم اركب المصعد واتجه للأعلى...

يبدو أنك وصلت إلى مدينة إيسثار.

بطاقات نادرة

إذا التقطت مجلة «ذا جيرل نيكست دور» من مدينة تيمبر ميناياكس سيلاحظ زون (الشخصية من غابة البوم) وجودها معك، وسيطلب منك أخذها، إذا أعطيته إياها مجاناً سيعطيك في المقابل بطاقة قوى الحراسة شيفا بالإضافة إلى بطاقة أخرى يمكنك تسميتها حسبما تريد.



الرئيس: ابادون

لهذا الوحش وضعيتان مختلفتان الوضعية الأولى هي وضعية الانحناء التي تعتبر ضعيفة ويمكنك استخدام هجماتك الجسدية أثناءها.

والوضعية الأخرى هي وضعية الوقوف التي يصعب أثناءها إيذاء الوحش أبادون على الرغم من كون هذا الوحش ضعيف وخصم سهل.

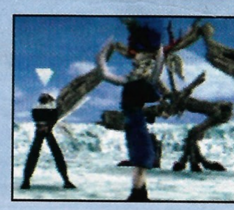
إبدأ المعركة باستخدام القوى الخاصة «بلايند» على أبادون واسحب مجموعة من القوى الخاصة «فلير» التي يمكنك استخدامها في رفع عداد الطاقة لديك.

استخدم بعدها القوى الخاصة «هولي» وعنصر النار لإيذاء هذا الوحش وتأكد من الاستيلاء على أداة «باور ريست» أثناء المعركة عند وقوف الوحش أبادون راقب عداد الطاقة لدى فريقك واستعد لعلاجهم وقت الحاجة بسحب القوى الخاصة إيسونا من الوحش أبادون.

استخدم قوى الحراسة ليفياثون لإيقاع أكبر قدر من الضرر بهذا الوحش.

بعد القضاء على أبادون ستحصل على ٤٠ نقطة من نقاط القدرة للفوز بالمعركة.





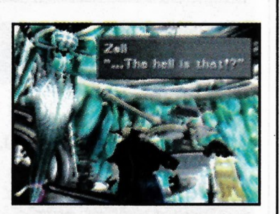
إذا كنت تمتلك خاصية «ريفايف» ستتمكن من القضاء على هذا الوحش بخطوة واحدة وإذا لم تكن تمتلك تلك الخاصية استخدم القوى الخاصة التي تعتمد على عنصر النار أثناء وضعية الانحناء، وعند ما يقف هذا الوحش استعد لعلاج أفراد الفريق من هجمات الوحش.



مدينة إيشار

الاسطوانة ٣: المرحلة ٣

ستصل لمدينة إيشار على منصة وعندها سيغمى على أفراد الفريق لينتقل التحكم إلى لاجونا، الذي سيكون هو وباقي زملاؤه «وارد» و«كيروس» تحت حراسة الجنود الذين لا يأبهون بثرثرتك. عندما يستدير الجنود تحدث إلى باقي العمال وساعدهم ليعود الجنود وتبدأ معركة ضدهم ثم سيحضر وارد وكيروس يطاردهم جندي آخر. استعد لقتالهم ليتسنى لك الهرب. اركب المصعد وانزل للطابق الأرضي حيث ستجد الدكتور أودين، يمكنك الاستماع إلى محادثته إذا اقتربت منه ولكن الأفضل لك أن تتسلل للخارج من ناحية اليمين ستجد زملاءك بانتظارك بالخارج وسيقدمون لك معلومات لمساعدتك ويبدو أن الدكتور أودين يعلم أين توجد إيلون لذا يقرر لاجونا زيارة الدكتور أودين. قبل الاتجاه إلى الدكتور أودين إحفظ اللعبة في نقطة الحفظ بالقرب من الباب بعد حفظ اللعبة إتجه إلى نقطة السحب لسحب القوى الخاصة «ديث» من هناك. الان يجب عليك بدء عملية البحث عن الدكتور ستجد على اليسار نسخة نادرة من مجلة «ويبونز» الشهرية (العدد الأول) بعد الحصول على المجلة عد إلى المصعد حيث ستجد الدكتور أودين في الدور السفلي وقبل التحدث إليه سيهاجمك مجموعة من جنود إيشار بعد نهاية المعركة سيدخل الدكتور أودين المصعد ليختفي مجدداً. إتجه إلى الأعلى وطارده إلى الخارج ليخبرك بأن «إيلون» في المختبر سيقوم المساعد بتزويدك بمعلومات مضللة بعدها ستركب سيارة ويقوم السائق بإيصالك إلى مبنى آخر، وسيهرب السائق بعدها ويبدو الآن أنك عالق في هذا المكان، أثناء تفكيرك في هذا الأمر سيهاجمك مجموعة من جنود إيشار.





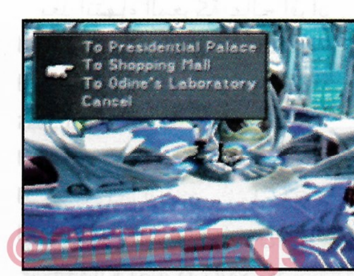


بعد المعركة إبحث في الغرفة لتجد نقطة سحب إسحب من هناك القوى الخاصة «دبل» . الآن تفقد الشيء في منتصف الغرفة ليبدأ في التحرك. تسلق هذا الشيء وادخل من الباب وابحث في الناحية اليسرى لتجد نقطة سحب خفية هناك، إسحب القوى الخاصة «فلير» من هذه النقطة ثم افتح الباب واتجه إلى الغرفة بالخلف. سينتبه جنود إيشار لحركتك وستبدأ معركة بسيطة ضدهم. بعد المعركة اتجه إلى اللوحة على اليمين واعبث بأجهزة التحكم لفتح باب الغرفة التي بداخلها إيلون وإذا دخلت الغرفة ستتمكن من رؤيتها بالداخل. عد إلى المنصة واتجه عائداً إلى الغرفة بالأسفل ثم أعبر الباب القريب من نقطة السحب لتجد إيلون. سيعتذر لاجونا على تأخره في انقاذ أيلون. بهذا سينتهي الحلم ويعود التحكم إلى سكوال وباقي أعضاء الفريق.

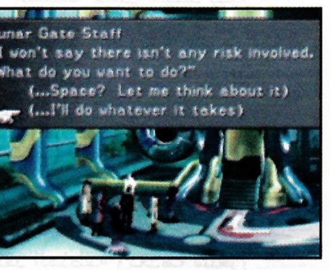
عند استيقاظ سكوال وأفراد فريقه سيحضر مندوب من القصر الرئاسي ليطلب منكم مرافقته إلى القصر رئيس دولة إيشار. سيحظر عندها الدكتور أودين لاخبار الفريق بأنه قادر على علاج إيديا. وبعد محاولات إقناع منك سيوافق الدكتور أودين على أخذك لحيث توجد إيلون بشرط أن يتابع حالة رينوا أثناء خوضك للمغامرات، وافق على شرطه ثم إتجه للخارج إلى المدينة. ستكون لديك فرصة لاكتشاف المنطقة ولعب البطاقات ضد العديد من اللاعبين. كما يمكنك شراء الأدوات التي تريدها من هذه المدينة.

يمكنك الوصول إلى منطقة مدينة إيشار عن طريق المصاعد الدائرية. قف على المصعد وستظهر شاشة لاختيار وجهتك مما يعني أنه لا يتوجب عليك المشي لمسافات طويلة في مدينة ايشار لكونها مدينة كبيرة. توجه إلى منطقة السوق حيث يمكنك شراء مجلات وقطع تطوير لسلاحك، ستجد مجموعة من نقط السحب منتشرة في أرجاء المدينة ستجد في نقاط البحث هذه مجموعة من القوى الخاصة مثل «كويك» و«تورنيدو» و«ديث»، بعد إنتهاء جولتك اتجه إلى شركة تأجير السيارات واستأجر سيارة مقابل ٣.٥٠٠ جيل أو استعد لقضاء مسافة طويلة مشياً على الأقدام للخروج من المدينة. هناك طريقة وحيدة للخروج منها ولكنه مسدود

لاجونا على علم بأن الدكتور أودين يعرف مكان تواجد إيلون. لذا عند توجهك إلى الدكتور لن تجده ولكن ستجد مجلة الأسلحة «ويبونز» الشهرية.



أسهل طريقة للتنقل في مدينة إيشار هي باستخدام المصاعد، ستجد وسيلة المواصلات هذه في كل مكان ويمكنك استخدامها للذهاب إلى أي موقع في المدينة.



سيخبرك الدكتور أودين بوجود ثلاثة نقاط تمر فيها بناية «لوناتيك باندورا». أخرج واتجه إلى أول نقطة مرور قبل إنتهاء الوقت.

بحاجز ضخم عندما تنتهي من فتح طريق في الحاجز ستجد مختبر الدكتور أودين أمامك، استخدم الخريطة لمعرفة موقع مدخل لونار. إتجه إلى هناك ثم أخرج من السيارة وادخل من بوابة لونار عند دخولك ستجد أنجيلو كلب رينوا في الداخل ينبح سعيداً لرؤيتك سيقوم سكوال بتهدئته ثم اتبع موظفة الاستقبال إلى الغرفة المجاورة قبل الانطلاق إلى الفضاء يتوجب على سكوال اختيار أفراد فريقه ومن سيكون مسؤولا عن الباقين أثناء تواجد سكوال في الفضاء. اختر زيل ليكون مسؤولا عن الفريق لأنك لن تحتاج إلى مقاتلين أقوياء في الفضاء. عندما تكون مستعدا ادخل المركبة التي ستقلك للفضاء الخارجي لتبدأ رحلتك المهمة لعلاج رينوا.

الان سينتقل التحكم لزيل، عند خروج زيل والفريق من بوابة لونار ستستمع لصوت ضجة عالية بعدها عد إلى مدينة إيسثار لرؤية الدكتور أودين. اركب السيارة المستأجرة وعد بسرعة إلى مدينة إيسثار وعندما تصل هناك خذ أقرب مصعد واتجه إلى مختبر الدكتور أودين تحدث إلى الرجل بالقرب من الباب ثم ادخل البناية واسحب القوى الخاصة «دبل» من نقطة السحب ثم استخدم المصعد واتجه للطابق الآخر لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «فلير» عندما تكون على استعداد أعبر الباب وتحدث إلى الدكتور.

سيتحدث الدكتور أودين عن هذا المبنى الضخم وسيسأل الفريق عما إذا كانوا يرغبون في إلقاء نظرة عل المبنى سيوافق زيل. وسيبدأ الدكتور أودين في إيضاح أنه يوجد ثلاثة نقاط مختلفة لمرور مبنى «لوناتيك باندروا» أول مرور للمبنى سيكون في مركز المدينة وسيكون لديك ما بين ١٢ إلى ١٥ دقيقة لدخول المبنى. المرور الثاني سيكون عند منطقة التقاء الممرات الجوية وسيمر المبنى لمدة ١٠ إلى ١٥ دقيقة على المؤشر الزمني. المرور الثالث للمبنى فوق مدينة إيسثار سيكون شمال السوق وسيكون لأقل من ٣ دقائق على مؤشر الوقت. من الأفضل لك أن تصعد للمبنى في موعد المرور الأول لمبنى «لوناتيك باندورا» مما يمنحك وقتا إضافيا للاستكشاف قبل اللحاق بهذا المبنى تأكد من ربط قوى الحراسة بأفراد الفريق مع علاج جميع الأعضاء.

أخرج من المختبر واتجه يميناً متجاوزا الاشارتين الكبيرتين عند ملتقى الطرق الثاني، اتجه شمالاً واصعد السلالم على اليسار. واصل مسيرتك باتجاه اليسار لتصل إلى أول نقطة مرور وستجد هناك مجموعة من جنود جالباديا لمحاولة تعطيلك، أنه المعركة بأسرع ما يمكن ثم انتظر حتى يمر المبنى. عند اقتراب مبنى لوناتيك باندورا سينفتح باب صغيرا من المبنى ويقفز منه مجموعة من جنود جالباديا لمهاجمتك تخلص منهم بأسرع ما يمكن ثم اقفز باتجاه المبنى إذا فات الأوان إتجه إلى نقطة المرور الثانية حيث سيتوجب عليك هناك هزيمة جنود أكثر مما سبق وإذا لم تتمكن من القفز إلى المبنى اتجه إلى النقطة الثالثة. عندما تصل إلى مبنى «لوناتيك باندورا» تفقد نقطة السحب في الناحية اليمنى لوتسحب القوى الخاصة «ميتيور» القوية. ثم اتجه للأعلى عبر السلالم لتجد نقطة سحب أخرى تحتوي على القوى الخاصة «كيوراجا» إتجه إلى المصعد الأزرق واستخدمه للصعود للطابق الأعلى ثم واصل عبر الدهليز وانعطف لليسار عن أول ملتقى طرق واستمر حتى تصل إلى المصعد الأحمر. اتجه لليمين ثم نزولاً عبر السلالم المخفية. بعدها انزل السلم للأسفل لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «كونفيون» ثم اتجه إلى اليمين لتجد أداة «لف لف جي» والتي تمكنك من الجمع بين قوتي حراسة متعادية. عد إلى المصعد الأحمر واستخدمه للعودة إلى البهو ثم إتجه إلى المصعد الأخضر على اليسار عندما تصل لوجهة المصعد ستجد ممرا متجمدا حيث ستجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «هولي» على اليسار. بعد سحب القوى إتجه عبر الممر لحفظ اللعبة في نقطة الحفظ. الآن إتجه إلى الشمال حيث سيتم طردك من مبنى «لوناتيك باندورا» بواسطة جهاز آلي. بعدها سيكون «زيل» في حالة إحباط لعدم قدرته على استكشاف مبنى لوناتيك باندورا بعد الآن. لذا سيقرر الفريق الانتظار لمراقبة ما سيحدث.

المجلات

ستجد في سوق مدينة ايسثار محلاً يدعى «مكتبة كارلين» والذي يحتوي مجموعة رائعة من المجلات، فستجد عدد أمن مجلة «ويبونز» الشهرية حيث ستجد معلومات كاملة عن تطوير الأسلحة كما ستجد مجلة «كومبات كينج» والتي سيتعلم منها «زيل» حركات جديدة. كما ستجد مجلتين أخريين هناك.

كذلك ستجد سكرتيرة الرئيس والتي ستكون متضايقة من كثرة المجلات التي يشتريها رئيس مدينة إيسثار وستعطيك نسخة من مجلة «أولكت فان ٤» كما ستجد حارساً في أعلى الجسر العالي والذي سيعطيك نسخة من مجلة «كومبات كينج ٠٠٤» إذا أزعجته بما فيه الكفاية.

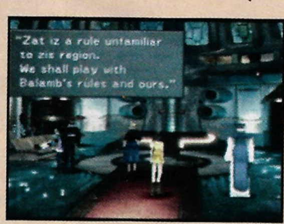


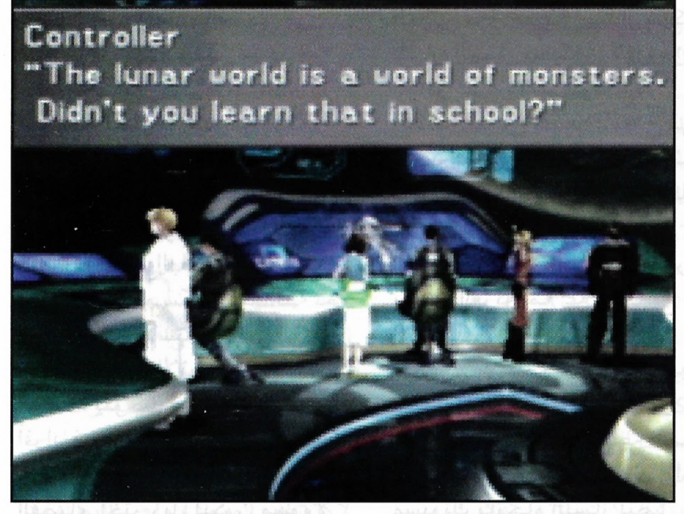


بطاقات نادرة

ستجد مجموعة كبيرة من لاعبي البطاقات في مدينة إيسثار ولكن لا يوجد أي لاعب لديه بطاقة نادرة بينهم. بعد الموافقة على رعاية الدكتور أودين لرينوا تحداه في لعب البطاقات وإذا تمكنت من الفوز عليه ستحصل منه على بطاقة «وارد»، ولكن عليك أن تكون ماهرا في اللعب.









قاعدة لونار

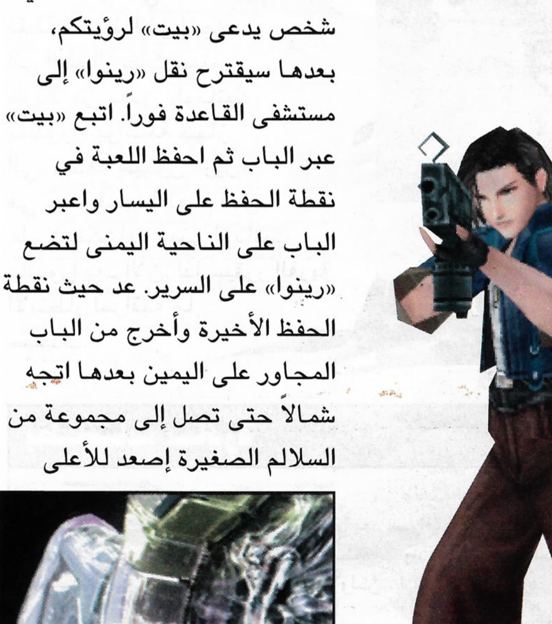
الاسطوانة ٣: المرحلة ٤

سيصل سكوال وأفراد فريقه بسلام إلى قاعدة لونار الفضائية ليأتي شخص يدعى «بيت» لرؤيتكم، بعدها سيقترح نقل «رينوا» إلى مستشفى القاعدة فوراً. اتبع «بيت» عبر الباب ثم احفظ اللعبة في نقطة الحفظ على اليسار واعبر الباب على الناحية اليمنى لتضع «رينوا» على السرير. عد حيث نقطة الحفظ الأخيرة وأخرج من الباب المجاور على اليمين بعدها اتجه شمالاً حتى تصل إلى مجموعة من السلالم الصغيرة إصعد للأعلى واعبر الجسر المقلوب لتجد «ايلون» سيطلب منها سكوال المساعدة لعلاج رينوا وستوافق هي على المحاولة. لذا عد نزولاً للسلالم متجهاً للأمام لتصل إلى غرفة التحكم.

الآن ألق نظرة متفحصة على لوحة التحكم على اليمين لتجد أن جميع وحوش الفضاء مجتمعين خارج القاعدة. تحدث إلى الأشخاص من حولك لاكتشاف المزيد عن هذه الحادثة. بعد ذلك عد إلى مستشفى القاعدة.

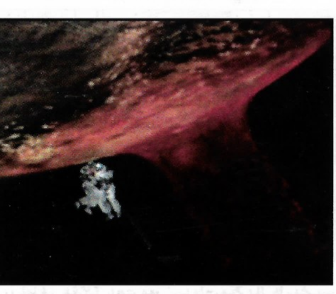
أثناء توجهك إلى هناك ستستمع صوت جرس الإنذار لتبدأ بعدها حالة من الفزع بين أفراد طاقم قاعدة لونار.

اتجه إلى المستشفى لتفقد «رينوا» حيث ستجدها فاقدة للوعي إذا حاولت لمسها سيتم دفعك بعيداً عنها بفعل حقل طاقة يحاصرها، لذا اتبعها إلى غرفة التحكم وانتظرها حتى تقوم بفصل التيار الكهربائي عن القفل الأول. بعد فتح القفل ستتجه رينوا إلى الطابق الثاني نحو غرفة تغيير



ستجد إيلون في غرفة صغيرة في الطابق الثاني من قاعدة لونار الفضائية. اطلب منها المساعدة ويمكنك أيضاً تحديها في لعب البطاقات.

ستخرج رينوا من المركبة الفضائية لفتح القفل الثاني لقفص «أديل».



سيقوم سكوال بإنقاذ رينوا ولكنهما معلقان في الفضاء بدون هواء أو ماء. ستظهر عندها مركبة تدعى «راجناروك» لتمنحك آخر فرصة للبقاء.







الملابس لارتداء ملابس الفضاء والتوجه إلى القفص الذي تحتجز فيه «آديل» الشريرة.

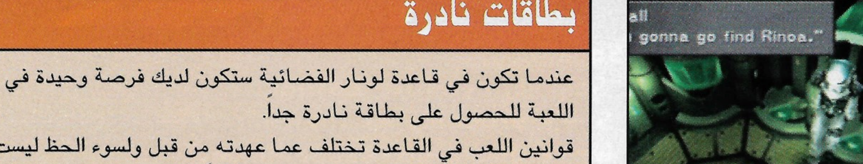
الآن ألق نظرة أخرى على الشاشة لتجد أن الوحوش حول القاعدة يقتربون أكثر وأكثر. أخرج من غرفة التحكم واتجه عبر السلالم للأعلى واتجه إلى غرفة تغيير الملابس على اليسار لتجد رينوا، إتجه إلى الغرفة الصغيرة على اليمين لتغيير ملابسك وارتداء لباس الفضاء ثم اتجه إلى حيث تقف رينوا بالقرب من الباب.

لسوء الحظ لن يفتح الباب وبالتالي لن تكون هناك أية وسيلة للخروج لذا عد إلى غرفة التحكم

تحدث إلى «بيت» ثم ألق نظرة على رينوا وهي تقوم بفتح القفل الثاني لتخرج بعدها عن سيطرتها، ثم تحدث إلى إيلون طلباً للمساعدة، واتبعها إلى المصعد. ستجد في الأسفل نقطة حفظ، إحفظ اللعبة هناك، ثم إتجه عبر الباب على اليمين عندها سيقوم سكوال بسؤال إيلون عما يحدث لرينوا وستخبرك إيلون بأنه بعد مغادرة الشريرة «التميسيا» لجسد إيديا اتجهت إلى جسد رينوا لتسيطر عليها.

لذا ستكون رينوا في خطر ويجب على سكوال إنقاذها، سيلقي سكوال بنفسه في الفضاء الخارجي من أجل اللحاق برينوا التي خرجت للفضاء وسيكون لديك ٩٠ ثانية لانقاذها.

استخدام زر ▲ للزيادة من السرعة وليكن إتجاهك نحو رينوا وبعد أن تصل إلى رينوا وتمسك بها ستتجهان سوياً لمركبة قريبة منكما.

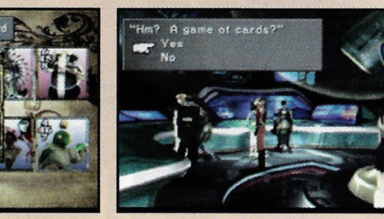


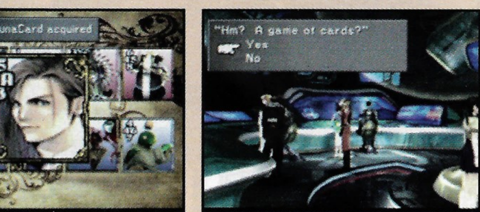
بطاقات نادرة

عندما تكون في قاعدة لونار الفضائية ستكون لديك فرصة وحيدة في اللعبة للحصول على بطاقة نادرة جداً.

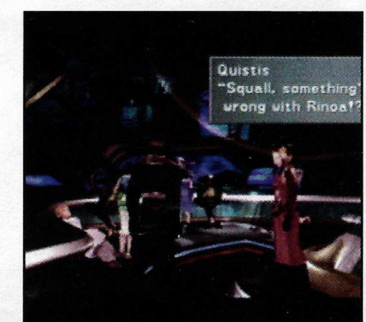
قوانين اللعب في القاعدة تختلف عما عهدته من قبل ولسوء الحظ ليست في مصلحتك، لذا احفظ اللعبة قبل اللعب، أولاً يمكنك تحدي بيت في غرفة التحكم وإذا فزت ستحصل على بطاقة قوى الحراسة «اليكساندر» منه.

كما يمكنك اللعب ضد إيلون وفي حالة إذا وفقت في الفوز عليها ستحصل على بطاقة «لاجونا» والتي تعتبر من أفضل وأندر البطاقات في اللعبة.

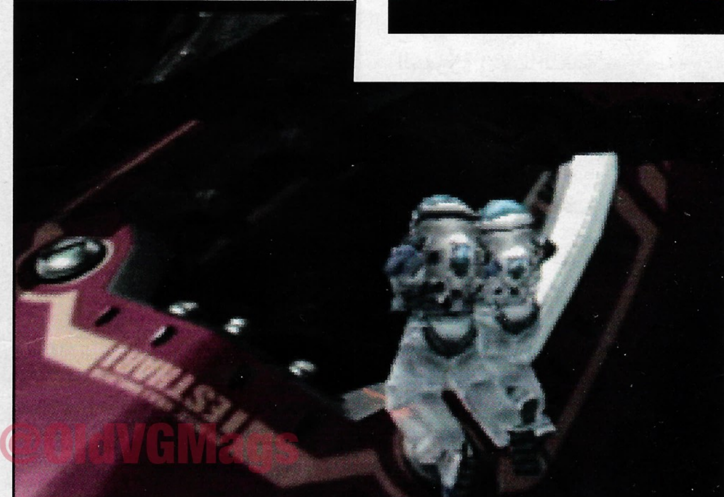




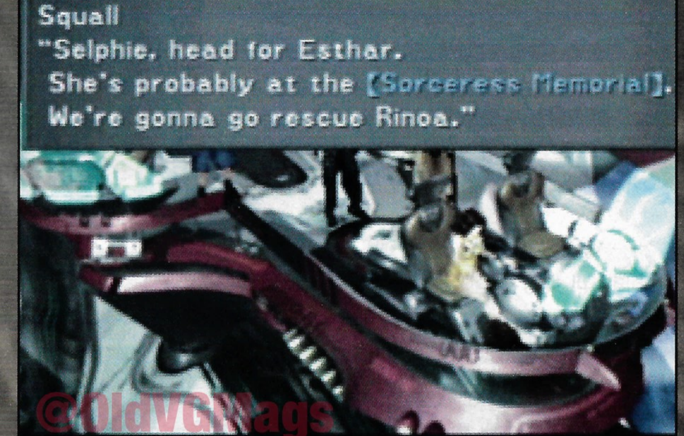












السفينة الفضائية راجنا روك

"This is Airstation.
Do you copy?"

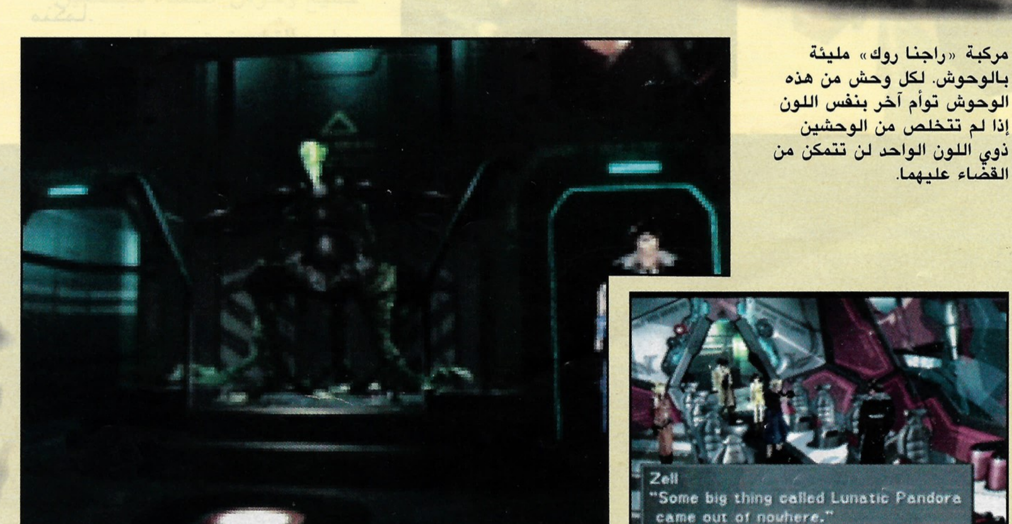
الاسطوانة ٣: المرحلة ٥

إحفظ اللعبة في نقطة الحفظ القريبة منك ثم اتجه عبر الباب بإتجاه الشمال، ستطلب منك رينوا تركها بمفردها لذا أخرج لاستكشاف مركبة راجنا روك. اربط قوى الحراسة ثم أخرج من الأبواب واقرأ لوحة المعلومات لمعرفة المزيد عن هذه المركبة وعن الوحوش المقيمين فيها. اتجه إلى نهاية القاعة ثم انعطف لليمين واتجه ببطء نزولاً للسلالم لتجنب اكتشاف أوك. بمجرد أن تصل إلى أسفل السلالم ستجد وحشاً كبيراً بانتظارك تخلص من هذا الوحش البنفسجي ثم اعبرالباب باتجاه الشمال لتجد وحشا أحمر اللون، لا تقاتل هذا الوحش وعوضاً عنه إبحث عن الوحش البنفسجي الآخر فلكي تتخلص من الوحوش في هذه المركبة يجب عليك التخلص من الوحوش ذات الألوان المتشابهة.

لذا اتجه عبر الباب الأيسر قبل أن يمسك بك الوحش الأحمر، في الغرفة المجاورة ستجد الوحش البنفسجي الآخر وهو توأم الوحش الأول، إذاتخلصت من الآخر لن تظهر لك الوحوشِ ذات اللون البنفسجي مجدداً.

بعد التخلص من هذا الوحش إتجه عائداً إلى اليمين وقاتل الوحش الأحمر في الدهليز وبعد التخلص منه يجب عليك البحث عن توأمه والتخلص منه وبعدها لن تجد هذين الوحشين مجدداً، عد إلى الأسفل عبر السلالم، وابحث عن الباب الصغير في الركن الأعلى لليمين، ستجد هناك وحشاً أخضر اللون لذا استعد لقتاله وبعد المعركة إحفظ اللعبة ثم إتجه جنوباً وادخل من الباب الشمالي حيث واجهت الوحش الأحمر لأول مرة.

إبحث في نهاية الممر لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «كيورا» ثم إتجه عبر الباب على اليسار واعبر للأمام عبر الدهلين، ثم ادخل من الباب أمامك لتجد الوحش الأخضر الآخر بانتظارك بعد القضاء على هذا الوحش سيتم فتح الأبواب مما



مركبة «راجنا روك» مليئة بالوحوش. لكل وحش من هذه الوحوش توأم آخر بنفس اللون إذا لم تتخلص من الوحشين ذوي اللون الواحد لن تتمكن من القضاء عليهما.





يعني إمكانية دخول المناطق الأخرى من المركبة الفضائية.

اخرج من الباب على اليسار لتواجه الوحش الأصفر الأول في غرفة التحكم الصغيرة.

بعد التخلص من الوحش الأصفر تفقد جهاز الكومبيوتر في نهاية الغرفة لتحصل على تقرير عن الوحوش وتعليمات عن طريقة التخلص منهم.

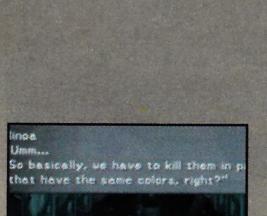
عند هذه النقطة لن يبقى لديك سوى وحش واحد لذا عد من حيث أتيت حتى تجد مجموعة من السلالم إصعد منها للطابق الأول لتجد نقطة سحب على اليسار إسحب منها القوى الخاصة «لايف»، ثم عد إلى حيث بوابة المركبة حيث ستلتقي بالوحش الأصفر الآخر في الممر. بعد التخلص منه ستكون قد قضيت على الوحوش في مركبة «راجنا روك»، مما يمنحك الفرصة لاستكشاف المركبة بحرية.

عد عبر الصالة وافتح الباب أعلى السلالم حيث ستجد المصعد والذي كان تحت حماية الوحش الأخضر الثاني. استخدم المصعد للصعود إلى الأعلى لتتمكن من دخول غرفة التحكم والاتصال بكوكبك الأم.

اتبع التعليمات للتمكن من قيادة وتوجيه مركبة «راجنا روك» الفضائية للعودة إلى الكوكب الذي يعيش فيه سكوال عند عودتك من الفضاء سيتم تهنئتك بما قمت به من أجل رينوا وسيعلمك الحراس بأنهم سيأخذوا رينوا إلى المبنى التذكاري لحجزها. بعدها سيغادرون وبصحبتهم رينوا. عد إلى مركبة الراجنا روك واتجه من الباب على اليسار لتصل إلى غرفة التحكم الصغيرة.

ستلحق بك كويستس وباقي المجموعة يقومون بتوبيخك لسماحك للجنود بأخذ رينوا، وسيقرر أعضاء الفريق الذهاب إلى هناك لانقاذها.

الآن عد إلى الجسر واستعد للرحلة الجديدة.

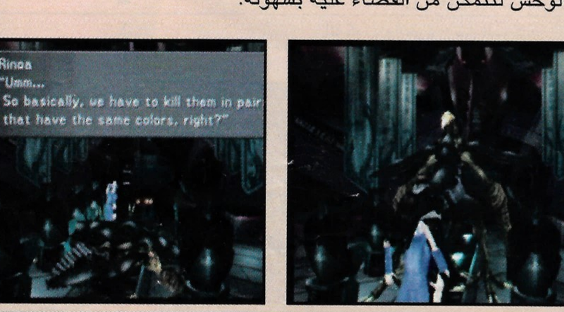
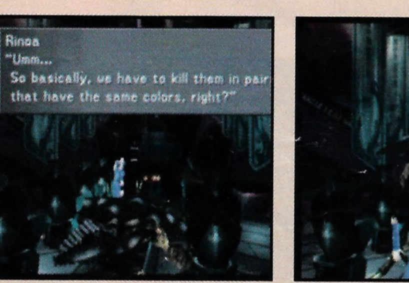


بعد التخلص من الوحش البنفسجي سيتوجب عليك التوجه عبر الدهليز وتجنب الوحش الأحمر. إذا قاتلت الوحش الأحمر سيعود الوحش البنفسجي للظهور مجدداً.



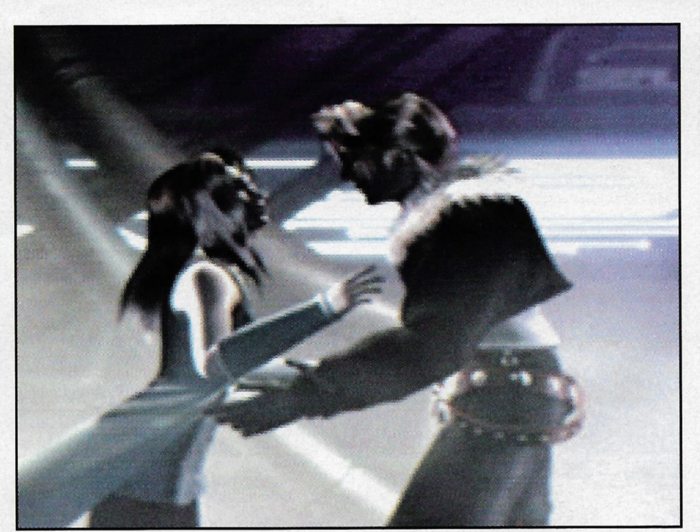
قوائم الوحوش الملونة

الوحوش في مركبة «راجنا روك» عبارة عن توأم من كل لون، والألوان هي: بنفسجي، أحمر، أخضر، أصفر.
إذا هزمت أحد الوحوش سيعود للظهور مجدداً ما لم تقضي على التوأم الآخر بعد الأول مباشرة وإذا هزمت وحشين من نفس اللون لن يعود هذان الوحشان للظهور مجدداً، هؤلاء الوحوش ليسوا أقوياء ولكن تأكد من ربط قوى الحراسة لديك واستخدم القوى الخاصة «سليب» على الوحش لتتمكن من القضاء عليه بسهولة.

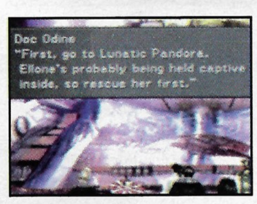






مبنى النصب التذكاري

الاسطوانة ٣: المرحلة ٦



يمكنك الان استخدام السفينة الفضائية «راجنا روك» في التنقل حول العالم وزيارة أماكن لم تستطع زيارتها من قبل. استخدم الخريطة لتحديد موقع النصب التذكاري واتجه إلى هناك. احفظ اللعبة خار ج المبنى واربط قوى الحراسة ثم ادخل المبنى. عندما تصل إلى السلالم اصعد إلى الأعلى ثم إسحب القوى الخاصة «ستوب» من نقطة السحب على اليسار. تحدث إلى الحراس على الباب والذين سيسمحون لك بدخول المبنى.

ستجد فريقاً من المهندسين لاخبارهم بأنك هنا لإنقاذ رينوا عندها سيهرب المهندسين باتجاه اليسار وسيستخدم سكوال سلاحه الجنبليد لانقاذ رينوا، من القفص المحتجزة فيه. عند محاولة الهرب سيظهر شكلاً ضخم ولكنه لن يحاول مهاجمتك، عند عودتكم بسلام إلى مركبة «راجنا روك» ستطلب منك رينوا زيارة ملجأ الأيتام وسيوافق الجميع على هذه الفكرة. عد إلى الملجأ وعندما تصل هناك اتبع آنجيلو (كلب رينوا) إلى اليسار لتجد حقلاً مليئا بالزهور. هنا ستلحق رينوا بسكوال لمناقشة الوضع الحالي وسيؤكد لها سكوال بأنه سيطارد الشريرة «التميسيا» عندها سيأتي «زيل» لاخبارك بأن حكومة مدينة إيسثار تطلب استئجار الفريق لمهمة جديدة. عند مغادرتك للملجأ ستظهر إيديا وتقوم بتشجيعكم على أداء المهمة الجديدة.

عد إلى مركبة راجناروك وإتجه إلى مدينة إيسثار وتوقف في المحطة الجوية واتجه من هناك نزولاً إلى ملتقى الطرق الأول وانعطف من هناك لليمين. حيث ستجد نقطة حفظ. إحفظ اللعبة

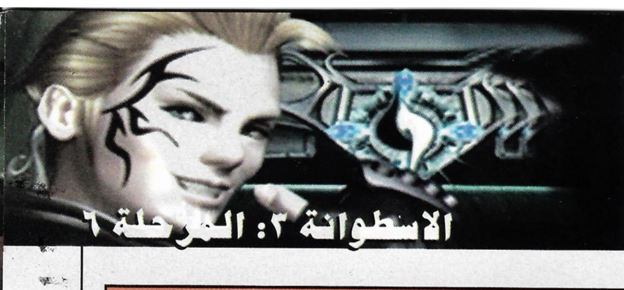
مفاتيح التحكم بمركبة راجنا روك

يمكنك استخدام مركبة راجناروك في التنقل حول العالم. هذه المركبة لا تحتاج لتعبئة وقود كالسيارات لذا ستكون اقتصادية كما أنها ستكون متواجدة متى تشاء. التحكم بمركبة راجناروك يتم كما يلي:

الزر	الوظيفة
أزار التوجيه	توجيه المركبة
عصا اتحكم الأنالوج	توجيه المركبة
■	للتوجه للأمام
▲	للعودة للوراء
X	للركوب والخروج من المركبة
R2	تحريك الكاميرا.

Spaceship Controls
△:Back
□:Forward ○:To cockpit
✕:Get on/off
Directional button to go up/down/steer
Left stick to go up/down/steer
Right stick to go forward/back
R2:Change POV

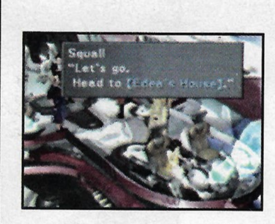






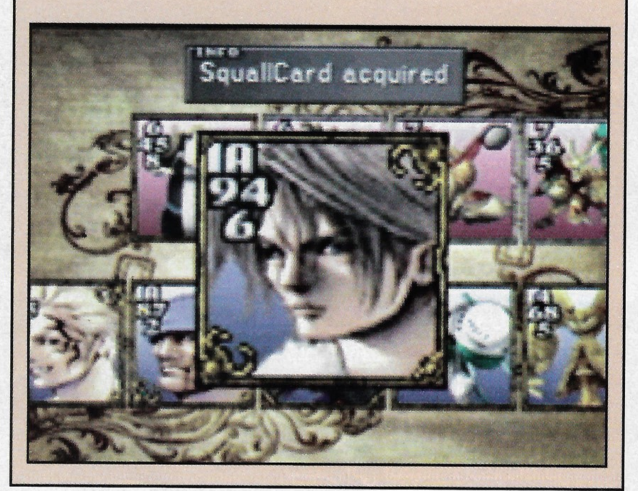
هناك. ستجد أن مصاعد مدينة إيستار معطلة لذا يتوجب عليك المشي للمكان الذي تريده. كما ستجد مجموعة من الوحوش بداخل المدينة. اسلك الممر ثم إتجه عبر الممر الذي يؤدي لجهة الشمال. واصل متجاوزا السلالم ثم اتجه إلى اليمين عند أول ملتقى طرق. ستجد نقطة سحب على اليسار إسحب منها القوى الخاصة «بليزارد» ثم اتجه شمالاً وادخل القصر الرئاسي لمدينة إيستار. اتجه للأمام متجاوزاً الغرفة الأولى وواصل عبر القاعة حتى تصل إلى الأبواب. تحدث إلى الحراس ثم ادخل الغرفة لتجد كلاً من لاجونا ووارد وكيروس بإنتظارك،لاجونا هو رئيس مدينة إيستار وستجد لديه جميع المعلومات التي تريد معرفتها، يمكنك سؤاله عن إيلون ورينوا بعدها ادخل معه في صلب الموضوع واسأله عن المهمة التي يريد منك أداءها. عندها سيظهر الدكتور أودين وسيقدم لك معلومات أخرى عن سبب مطاردة التميسيا الشريرة إيلون وكيف يمكن لألتميسيا السيطرة على ضحاياها مثل إيديا ورينوا واديل. بعدها سيشرح لك مهمتك والتي يتوجب عليك فيها زيارة المستقبل لهزيمة التميسيا هناك لانقاذ العالم من شرورها.

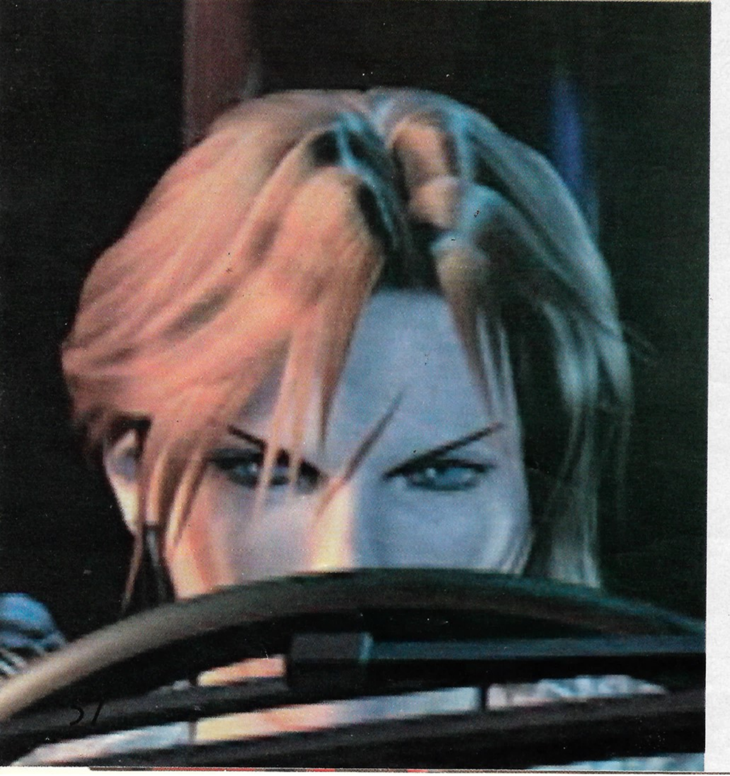
سيناقش الدكتورالخطة التي يقترحها وسيوافق عليها الجميع. تحدث إلى لاجونا واتجه إلى مركبة «راجنا روك» سيقوم لاجونا بشرح الخطة مجدداً وسيزودك بنصائح مفيدة لك لمواجهة الأعداء الذين ستواجهم لاحقاً. عندما تكون مستعداً اربط قوى الحراسة لديك ثم احفظ اللعبة خارج مدينة إيستار. واتجه إلى نقاط مرور مبنى «لوناتيك باندورا».



بطاقات نادرة

عند عودتك إلى مدينة إيستار سيتمكن سكوال أخيراً من لقاء لاجونا وكيروس ووارد داخل القصر الرئاسي.
يمكنك تحدي لاجونا في لعبة بطاقات يمتلك لاجونا بطاقة سكوال بالإضافة إلى كونه لاعباً ماهراً. لذا من الأفضل لك حفظ اللعبة قبل مواجهته.





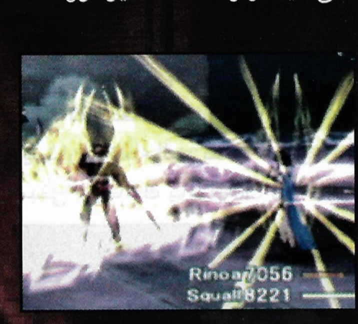
لوناتيك باندورا

الاسطوانة ٣: المرحلة ٧

عندما تصل إلى نقطة مرور بناية لوناتيك باندورا اتجه إليها بمركبة «راجنا روك» لتقتحم المركبة دفاعات المبنى وتفتح لك فتحة يمكنك الدخول منها للمبنى.

اخرج عبر البوابة في مؤخرة الجسر وانزل الدرج لتصل إلى مبنى «لوناتيك باندورا» لتواجه كلاً من فيوجين وريجين بعدالمعركة عالج أفراد فريقك ثم انزل السلالم وواصل السير ثم استدر إلى اليسار واسلك الممر لتجد سلالم أخرى ونقطة حفظ. احفظ اللعبة هناك ثم ادخل الدهليز على اليسار واسلك الدهليز نزولاً حتى النهاية لتصل إلى مصعد أزرق يقودك إلى الردهة حيث ستجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «كيوراجا». تصميم مبنى لوناتيك باندورا مشابه لمدينة إيسثار لذا لن تواجه أية مشكلة في معرفة طريقك أثناء تواجدك في لوناتيك باندورا، استخدم المصعد الأخضر للتوجه إلى الأسفل ثم اتجه عبر الممر للبحث عن فجوة صغيرة على اليسار ستحصل منها على أداة















الرئيسان: فيوجين وريجين

ظل هذان الرئيسان يتمرنان منذ اللقاء الأخير وها هم يعودان بحركات جديدة. ستقوم فيوجين بعلاج ريجين إذا تعرض لهجمة قوية. يصل حجم الضرر في هجمات هذين الرئيسين إلى ٨٠٠ نقطة كما يستخدمان تشكيلة من القوى الخاصة مثل ميتيور وأفضل طريقة للفوز بهذه المعركة هي بحماية أفراد فريقك في البداية باستخدام القوى الخاصة «تريبل» على أحد أفراد الفريق ثم اطلب منه استخدام القوى الخاصة «بروتيكت» و«ريجين» على باقي أفراد الفريق، الان استخدم القوى الخاصة «ريفليكت» على كل من فيوجين وريجين، راقب مستوى الطاقة لديك واستخدم ضرباتك الجسدية للقضاء على هذين الرئيسين يمكنك الاستيلاء على أداة «ميجاليكسير» من هذين الرئيسين وبعد القضاء عليهما ستحصل على (٢٠) نقطة من نقاط القدرة على الفوز.



الرئيس موبايل تايب ٨

من الممكن لهذا الرئيس أن يكون كابوساً إذا لم تستعد لهذه المعركة جيداً. ولكن إذا استخدمت التكتيك المناسب لن تواجه أية مشكلة في القضاء عليه. لدى «موبايل تايب ٨» هجمتان رئيسيتان وإذا انفصل الجزئان المتصلان بجسده فهذا يعني إيقاف جميع هجماتك ضده لأنه بصدد استخدام هجمته القاضية والتي من الممكن أن تقضي على جميع أفراد الفريق أو على أقل تقدير تصل بهم إلى مستوى طاقة متدني. إذا لم يتم القضاء على الفريق استخدم القوى الخاصة «كيوراجا» لعلاجهم حتى تنفصل القطعتان المتصلتان بجسد الرئيس الآلي للمرة الثانية بعد أن تمر هذه الهجمة بسلام ابدأ هجومك باستخدام القوى الخاصة «ريجين» على جميع أفراد الفريق واستخدم «تريبل» على أحد أفراد الفريق وركز ضرباتك على الوحش الرئيسي لأنه إذا تغلبت على أساس الآلة سيتم تدمير القطع المنفصلة عنها، وواصل على هذا المنوال حتى تتغلب على هذا الرئيس. وبعد الفوز في المعركة ستحصل على ٤٠ نقطة من نقاط القدرة، كما يمكنك الاستيلاء على أدوات مهمة من هذا الوحش منها زيادة القوة والحيوية كما ستحصل على مدفع ليزر.





يعتبر الرئيس موبايل تايب ٨ خصماً مرعباً. ولديه مجموعة من الهجمات القوية. عند إنقسام هذا الوحش إلى ثلاثة أجزاء سيقوم باستخدام قوى خاصة لديه تجعل مستوى الطاقة لديك يصل إلى (١) نقطة استعد لعلاج الفريق ولا تهاجم حتى يكون أفراد فريقك بحالة جيدة.

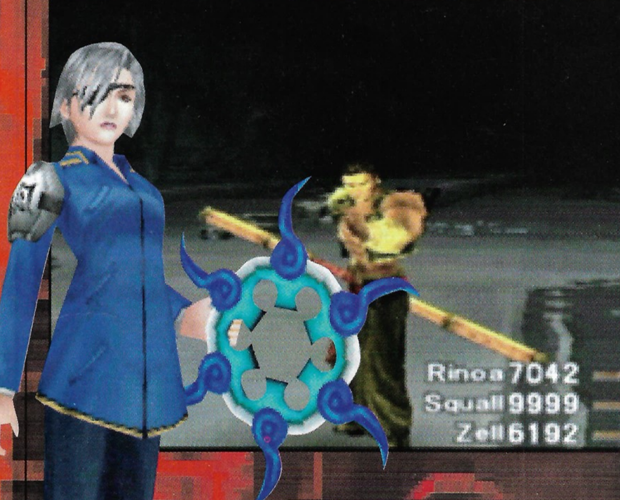
لزيادة السرعة، بعد الحصول على الأداة واصل السير لأعلى الممر لتجد نقطة حفظ، بعد حفظ اللعبة واصل للأعلى ثم اتجه شمالاً حتى تصل إلى ملتقى الطرق لتواجه فيوجين وريجين للمرة الثانية ولكنهم هذه المرة لن يقاتلوك بل سيقومون بتقديمك إلى الرئيس موبايل تايب ٨٨.

بعد المعركة الصعبة ضد الرئيس واصل في الممر واستخدم المصعد في النهاية، لتصل إلى فيوجين وريجين اللذين ستجدهما بانتظارك ومعهما إيلون، تحدث إليهما ليظهر سيفر لتسوية حساباته معك عندها اطلب من ايلون انتظار لاجونا بالخارج بعدها سيخرج كل ريجين وفيوجين لتبقى أنت وسيفر وتبدأ المعركة بينهما.

ستحزن رينوا بسبب المعركة بينك وبين سيفر وستهرب للخارج ليلحق بها سيفر ويأخذها للقاء «التميسيا» الشريرة.

تنتهي بذلك الاسطوانة الثالثة وتنتقل إلى الاسطوانة الرابعة ويبدأ بذلك العد التنازلي للعبة فاينل فانتسي ٨.







الرئيس: سيفر

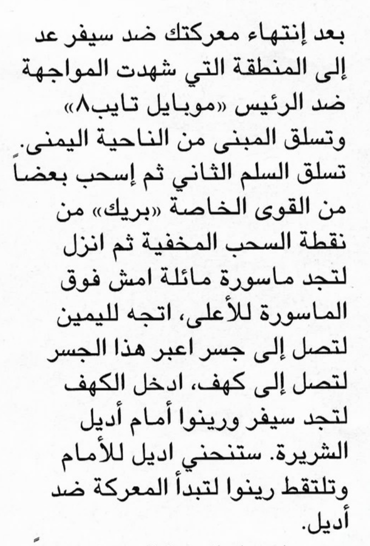
لقد تعلم سيفر بعض الحركات الجديدة منذ المواجهة الأخيرة ولكنك لن تواجه أية مشكلة في القضاء عليه. يعتمد سيفر على هجماته الجسدية في أغلب الأحيان والتي يصل حجم الضرر فيها إلى ٨٠٠ نقطة. ولكن في بعض الأحيان سيستخدم القوى الخاصة «فيراجا» و«فلير» عوضاً عن هجماته الجسدية إبدأ هجومك ضد سيفر باستخدام القوى الخاصة «تريبل» على أحد أفراد الفريق ثم استخدامه في تزويد باقي الفريق بالقوى الخاصة «بروتيكت» و«ريجن». يمكنك سحب القوى الخاصة «أورا» من سيفر ثم استخدمها على أفراد الفريق والتي ستسمح للفريق باستخدام الهجمات القاضية للشخصيات بدون الانقاص من مستوى الطاقة. يمكنك الاستيلاء على أداة «هولي وار» من سيفر، وبعد الفوز بالمعركة ستحصل على ٤٠ نقطة من نقاط القدرة.

Squall
"We've come to take back Ellone."

سيكون كل من فيوجين وريمين بإنتظارك وبصحبتهم إيلون، وسيرفضون القتال ضدك حتى يحضر سيفر وتتقاتلان سوية.

عالم الوقت المضغ

الاسطوانة ٤: المرحلة ١

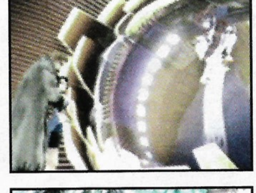


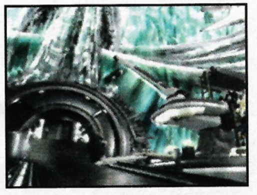
بعد إنتهاء معركتك ضد سيفر عد إلى المنطقة التي شهدت المواجهة ضد الرئيس «موبايل تايب٨» وتسلق المبنى من الناحية اليمنى. تسلق السلم الثاني ثم إسحب بعضاً من القوى الخاصة «بريك» من نقطة السحب المخفية ثم انزل لتجد ماسورة مائلة امش فوق الماسورة للأعلى، اتجه لليمين لتصل إلى جسر اعبر هذا الجسر لتصل إلى كهف، ادخل الكهف لتجد سيفر ورينوا أمام أديل الشريرة. ستنحني اديل للأمام وتلتقط رينوا لتبدأ المعركة ضد أديل.

بعد إنتهاء المعركة سيظهر كلاً من لاجونا وإيلون عندها ستقوم إيلون باستخدام قواها الخاصة بإرسال رينوا إلى الماضي. بعد ارسال «رينوا» للماضي ستقوم إيلون باستدعائها للحاضر، وبعد ذلك سيبدأ عالم الوقت المضغوط حيث سيتمكن سكوال وأفراد الفريق من التنقل ما بين الماضي والحاضر والمستقبل. سيقترح سكوال على الفريق التوجه إلى منزل إيديا لذا احفظ اللعبة في نقطة الحفظ ثم اتجه عبر الممر لتصل إلى غرفة مظلمة حيث سيتوجب خوض معركة جديدة.

بعد المعركة سيجد أفراد الفريق أنفسهم خارج منزل إيديا. إتجه إلى اليمين ثم اعبر الباب وبعدها أخرج من الباب في الناحية الشمالية لتصل إلى الشاطئ. عندما تصل هناك سيتغير المشهد لتتمكن من رؤية قصر «التميسيا» للمرة الأولى. اتجه شمالاً لتجد نقطة سحب تحتوي على القوى الخاصة «تريبل». واصل باتجاه الشمال حتى تصل إلى سلسلة ضخمة. اصعد عبر هذه السلسلة حتى تصل إلى القمة، بعد ذلك إحفظ اللعبة في نقطة الحفظ هناك واصعد الدرج لتصل إلى «قصر التميسيا».











الرئيسة: أديل

هذه المعركة ستكون حامية بالفعل، حاول فيها تركيز ضرباتك على إيدل ولا تضرب رينوا المقيدة أمام الشريرة أديل. إذا ماتت رينوا خلال هذه المعركة ستنتهي اللعبة وسيتوجب عليك عندها الإعادة من آخر نقطة حفظ. لذا تأكد من عدم استخدام قوى خاصة تؤذي «رينوا». إديل لديها مجموعة من الحركات القوية مثل «التيما» التي يصل فيها الضرر إلى (٢٥٠٠) نقطة، حاول الحفاظ على مستوى الطاقة لديك بحالة جيدة باستخدام القوى الخاصة «ريجن» على أفراد فريقك بمن فيهم «رينوا». ستقوم أديل بسحب القوى من رينوا إليها، لذا واصل ضرب أديل لتتمكن من القضاء عليها بسرعة. ولا تنس استخدام القوى الخاصة «كيوراجا» لعلاج فريقك أثناء المعركة. يمكنك الاستيلاء على أداة «سامانثا سول» من أيدل.

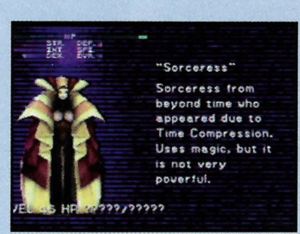


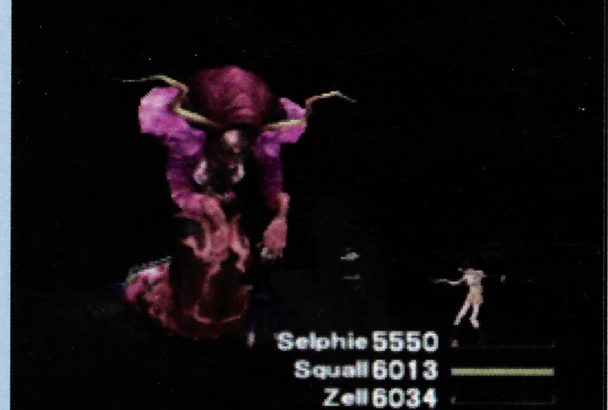
الشيء الأساسي الذي يجب عليك الاهتمام به أثناء المعركة هو حماية رينوا مهما كان الثمن. استخدم القوى الخاصة «ريجن» على أفراد الفريق بمن فيهم رينوا. ثم استخدم ضرباتك ضد أديل.

ـــوط

الرئيســة: ســورسـريـس







عند بداية هذه المعركة ستقاتل عدداً كبيراً من الشريرات، وسيظهرن على شكل أزواج في كل مرة في مناطق مختلفة من عالم الوقت المضغوط.

لدى تلك الشريرات قوى خاصة ضعيفة، وإذا استخدمت القوى الخاصة «ريجن» على أفراد الفريق لن يكون لهجماتهن أي أثر يذكر، استولي على ما تشاء من أدوات «ميتيور ستون» وفي كل مرة يظهرن لك، ستكون هذه الأداة الهامة معهن.

وقريباً ستتمكن من رؤية الرئيسة الحقيقية ذات المنظر المخيف والمزودة بحركات خاصة قوية جداً، وهي مخادعة فعلاً حيث ستقوم بشن هجمات عكسية عليك بعد كل هجمة منك، وسوف تستعد للقيام بالحركة القاضية «التيما» وسيبدأ عداً تنازلياً لخمسة ثوان يتوجب عليك أثناء ذلك علاج أفراد فريقك بسرعة، وبعد هجمة التيما اهجم عليها بأقوى ما لديك مع تخصيص أحد أفراد الفريق لاستخدام القوى الخاصة «تريبل» على نفسه، مما يمكنه من استخدام القوى الخاصة لثلاثة مرات في جولة واحدة، وبعدها عالج أفراد الفريق، ثم اهجم بكل ما لديك من قوى، وابق على هذا الحال حتى تقضي على تلك الشريرة، يمكنك سحب القوى الخاصة «فلير» وبعد إنتهاء المعركة ستحصل على ٥٥ نقطة من نقاط القدرة.



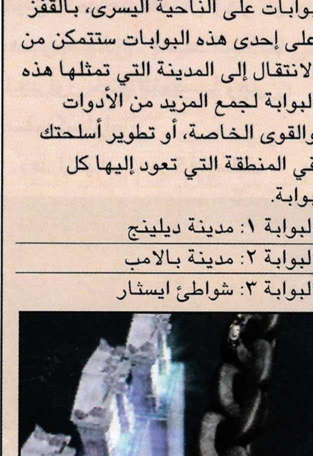
البوابات الثلاث

أثناء صعودك للسلسلة ستجد ثلاث بوابات على الناحية اليسرى، بالقفز على إحدى هذه البوابات ستتمكن من الانتقال إلى المدينة التي تمثلها هذه البوابة لجمع المزيد من الأدوات والقوى الخاصة، أو تطوير أسلحتك في المنطقة التي تعود إليها كل بوابة.

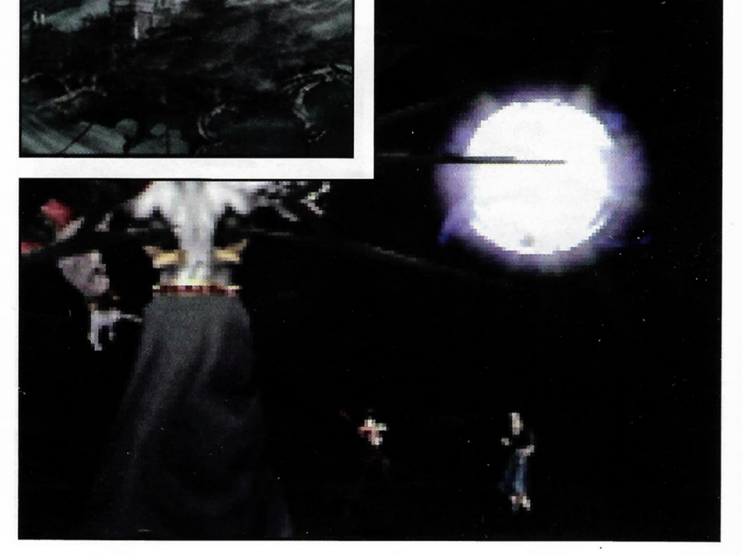
البوابة ١: مدينة ديلينج

البوابة ٢: مدينة بالامب

البوابة ٣: شواطئ ايشار







قصر التميسيا

الاسطوانة ٤: المرحلة ٢

قبل دخولك للقصر يتوجب عليك تقسيم فريقك إلى قسمين لذا تأكد من أن قوى الحراسة مربوطة بكل أفراد الفريق ثم اتجه أعلى السلالم إلى القصر.

عندما تصل داخل القصر الكئيب ستجدان كل القوى التي لديك لاتعمل داخل القصر ليبقى لك خيار واحد عند القتال وهو خيار «هجوم» Attack. إصعد السلالم لتجد أول خدم التميسيا وهو «سفينكسارا».

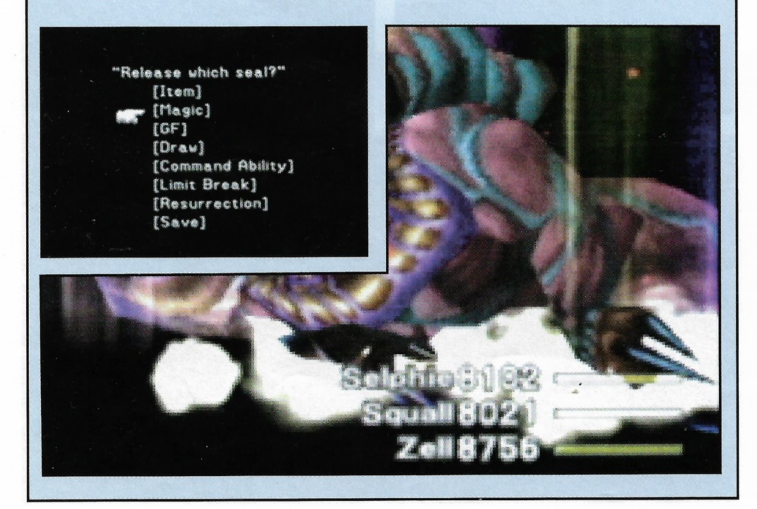
بعد انتهاء المعركة يمكنك

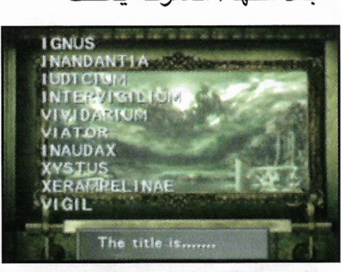
الرئيس: فسينكسارا

إذا قمت بعلاج أفراد فريقك وربط قوى الحراسة خارج القصر لن يشكل هذا الرئيس أية مشكلة بالنسبة لك.

سيقوم هذا الرئيس باستدعاء وحوش أخرى أثناء القتال لمساعدته لذا ركز ضرباتك باتجاه الرئيس لن يتبع هذا الرئيس أي استراتيجية معينة ضدك لذا واصل توجيه الضربات نحوه حتى يسقط.

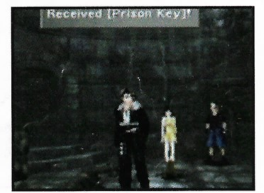
بعد الفوز عليه ستحصل على أداتي «ويزارد ستون» وأداة «ميجا ليكسير» كما ستحصل على ٣٠ نقطة من نقاط القدرة.





في اللوحات. تفقد اللوحة الكبيرة على اليسار وادخل الكلمات (VIVIDARIUM ،ILIUM-INTERVIG ،VIATOR) لتواجه الخادم الجديد من خدم «التميسيا».

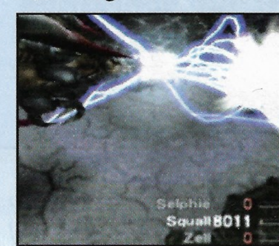
The hatch on the floor is broken.
Would you like to open it?
Yes
No



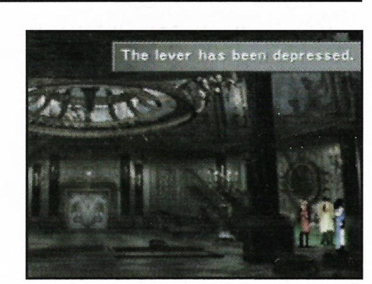


الرئيس: تراي بوينت

ستكون هذها لمعركة أصعب بكثير من المعركة التي سبقتها ولكن إذا قمت بربط قوى الحراسة واستخدمت القوى الخاصة بطريقة صحيحة فلن تحتاج للكثير من الوقت حتى تقضي على هذا الرئيس. في كل مرة تهاجم فيها تري بوينت سيرد عليك بهجوم معاكس يسمى «ميجا سبارك» يصل حجم الضرر منه إلى ٣٠٠٠ نقطة من كل فرد من أفراد الفريق. لهزيمة هذا الرئيس يتوجب عليك ربط القوى الخاصة «ثندر» بدفاعك وذلك لتقليل مستوى الضرر الناتج عن هجمات «تراي بوينت»، الهجمة الأخرى التي يجب عليك الحذر منها هي هجمة الذيل من «تراي بوينت» والتي يصل الضرر منها إلى ٤٠٠٠ نقطة ولكن لحسن الحظ أنها تصيب أحد أفراد الفريق. للقضاء على هذاالرئيس استخدم أقوى ما لديك من هجمات وركز في استخدام قواك الخاصة على «فاير» و«آيس» للتخلص من هذا الوحش الطائر وبعد إنتهاء المعركة ستحصل على أداة «روكيت إنجين» و(٣٠) نقطة من نقاط القدرة.







اتجه للأمام حتى تسقط الثريا (النجفة) لتصل معها إلى الغرفة بالأسفل، إتجه للأمام وافتح الفجوة الصغيرة واتجه لأسفل السلم الحلزوني لتواجه خادم «التميسيا» الثاني والذي يدعي «تراي بوينت»، بعد التخلص منه يمكنك استعادة قوى أخرى من القوى المسلوبة منك وبعد اختيارك لهذه القوى اتجه إلى الركن الأيمن البعيد لتجد نقطة سحب مخفية يمكنك عندها سحب القوى الخاصة «أورا» عد عبر السلم

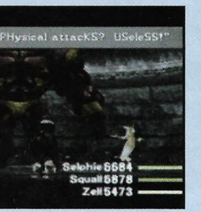
استعادة إحدى القوى التي سلبت منك ومن الأفضل اختيار القوى الخاصة التي ستسمح لك بعلاج أفراد فريقك من القوى التي جمعتها سابقاً.

اعبر الأبواب أعلى السلالم ثم

الرئيس: ريد جاينت

هذا الوحش الضخم أحمر اللون محصن بشكل جيد جداً وضرباته قوية. لديه هجمتان رئيسيتان الأولى ضربة الفأس والتي يصل فيها حجم الضرر إلى ١٢٠٠ نقطة من أحد أفراد الفريق. والهجمة الأخرى تصيب جميع أفراد الفريق. والطريقة الوحيدة لهزيمة هذا الوحش هي باستخدام القوى الخاصة وقوى الحراسة نظراً لكون هجماتك الجسدية التي تعتمد على السلاح المجرد لن تكون مجدية ضد هذا الوحش. مفتاحك للفوز بهذه المعركة هو القوى الخاصة «ديمي» والتي يمكنك سحبها من هذا الوحش بكل حرية. استخدم القوى الخاصة «ديجن» على أفراد فريقك وواصل استخدام القوى الخاصة حتى يصل حجم الضرر منها على الوحش إلى ٢٠٠ نقطة عندها استخدم أضعف هجمة لديك ليسقط هذا الوحش صريعاً وتحصل بعد المعركة على أداة «دايموند آرمور» و٣٠ نقطة من نقاط القدرة.







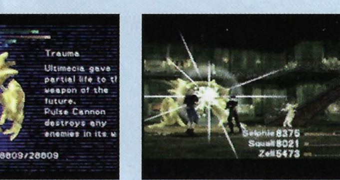
الحلزوني واتجه بعد ذلك عبر الباب إلى اليسار أسلك الدهليز حتى النهاية، ثم اخرج من الباب على اليمين للعودة إلى الردهة. عد إلى الأعلى عبر السلالم ومن هناك اتجه يميناً لتجد باباً آخر.

أعبر من خلال هذا الباب لتجد

الرئيس: تراوما

لدى هذا الوحش هجمة خطرة تسمى «ميجا بولز كانون» يصل فيها حجم الضرر إلى ١٥٠٠ نقطة من كل فرد من أفراد الفريق.

كما يمكنه استدعاء نسخ مصغرة منه تسمى «دروما» لمساعدته. من المفترض أن لا تواجه أية مشكلة في القضاء على هذا الرئيس، ابدأ المعركة باستخدام القوى الخاصة «ريجن» على أفراد فريقك ثم ركز ضرباتك على الرئيس «تراوما» وتجاهل النسخة المصغرة التي ستختفي عند القضاء على «تراوما». بعد المعركة ستحصل على ٣٠ نقطة من نقاط القدرة.

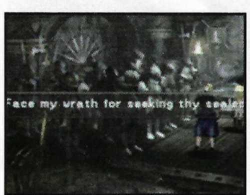






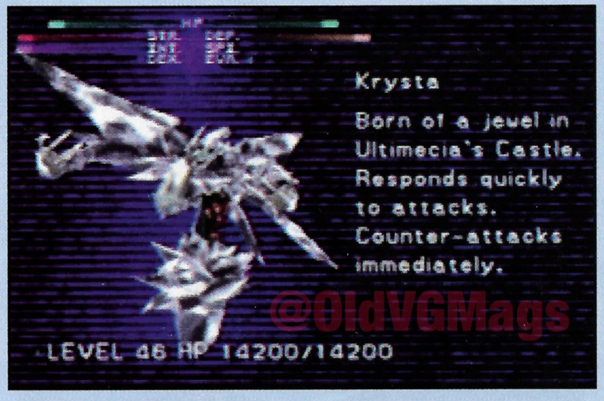


إقرع الجرس وخذ الفريق إلى الناحية الأخرى من فناء النافورة لمواجهة الرئيس الاختياري الجبار «التيميت ويبون».



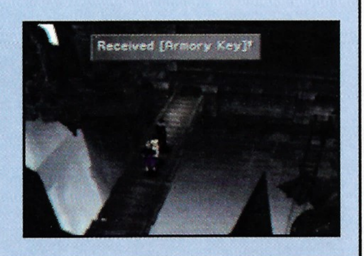
الرئيس: كريستا

من الممكن أن يكون هذا الرئيس صعباً نوعاً ما إذا لم تستعد له جيداً. سيقوم كريستا بشن هجوم عكسي تجاهك بعد كل هجمة تقوم بها، هذا الهجوم يصل فيه حجم الضرر إلى ٣٠٠ نقطة. لذا إذا كان أحد أفراد الفريق ضعيفاً فستواجه مشكلة. إبدأ المعركة باستخدام القوى الخاصة «ريجن» على جميع أفراد فريقك. ثم استخدم القوى الخاصة «ميلت داون» على كريستا لإضعاف دفاعاته. لن يقوم «كريستا» بشن هجمة عكسية عليك عند استخدامك لقوى الحراسة لذا استخدمها قدر الإمكان، وقرب نهاية المعركة سيستخدم الرئيس «كريستا» قواه الخاصة «التيما» والتي قد تصيب أفراد فريقك بأضرار جسيمة لذا استعد لذلك. ستحصل على أداة «إيلم جارد» و٣٠ نقطة من نقاط القدرة عند هزيمتك لهذا الوحش.



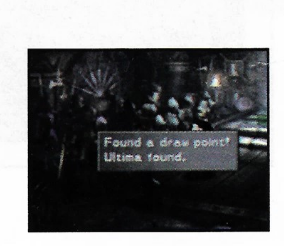
الرئيس: جاراجانتوا

لن تكون المعركة ضد هذا الوحش بسيطة إذا إنه يشن هجمات مضادة بعد كل هجمة تقوم بها يصل حجم الضرر منها إلى ٢٥٠٠ نقطة كما يستخدم هذا الوحش هجمة «إيفل آي» والتي ستتسبب في تغيير حالة أحد أفراد الفريق. ابدأ المعركة باستخدام القوى الخاصة «تريبل» على أحد أفراد فريقك ثم استخدم القوى الخاصة «ريجين» و«بروتيكت» و«أورا» على أفراد فريقك بعدها اهجم على «جاراجانتوا» بالهجمات القاضية التي لديك لتنتهي هذه المعركة بسرعة. بعد الفوز ستحصل على أداتي «لايف رينج» و«ماجيك آرمليت» و٤٢ نقطة من نقاط القدرة.





سلالم إنزل باستخدامها من الباب الشمالي لتجد مجموعة من الصور على الحائط، تفقد الرسومات في الطابق الأول ثم إتجه لأعلى السلالم على اليمين لتجد مجموعة أخرى من الصور. بعد القائك لنظرة متفحصة على الصور عد إلى الأسفل وتفقد الصورة الكبيرة على الناحية اليسرى.



ستكون الكلمات باهتة ولن تتمكن من رؤيتها ولكن أثناء محاولة التعرف على الكلمات المكتوبة سيظهر خادم جديد من خدم «التميسيا» بالقرب من أسفل السلالم. ويظهر اسم اللوحة وهو (فيفيداريوم، إنتير فيجيليوم، فياتور) وتعني حسب ترتيبها (الحياة، اليقظة، المسافر) بعدها ستبدأ المعركة ضد الخادم.

بعد المعركة عالج أفراد فريقك ثم اتجه عبر البوابة بإتجاه الشمال لتجد سلالم قذرة في قبو صغير.

إنزل هذه السلالم إلى الأسفل واتجه إلى الزنزانة على اليسار. عند دخولك للزنزانة سيقفل الباب من خلفك وسيتوجب عليك البحث عن مفتاح للخروج من هذه الزنزانة. تفقد الجثة في الركن لتجد مفتاحاً وعند التقاط المفتاح سيظهر لك خادم جديد من خدم التميسيا.

بعد التخلص من هذا الخادم عالج أفراد فريقك ثم استخدم المفتاح لفتح باب الزنزانة المغلق. سيتوجب عليك الحصول على مفتاح مخزن الأسلحة لدخول الزنزانة المغلقة على اليمين. لذا إتجه عائداً لأعلى السلالم لتجد ممراً جديداً على اليسار في أعلى السلالم. إسحب القوى الخاصة «كيورا» من نقطة السحب المخفية خلف الحصى. ثم واصل عبر الممر المتهالك ثم إحفظ اللعبة في نقطة الحفظ. استخدم المصعد الصغير للنزول إلى الطابق الأرضي.

ثم إتجه جنوباً بطول الممر لتصل إلى غرفة كئيبة. اصعد السلالم على اليسار ثم اسلك الممر على الناحية اليمنى لتجد نفسك مرة أخرى في ردهة القصر. الآن عد إلى السلالم واتجه إلى نقطة التحول لينتقل التحكم إلى الفريق الآخر.

الآن غير قوى الحراسة لدى أحد أعضاء الفريق الآخر لإضافة قوى الحراسة «ديابلوس إنكاونتر»











والذي سيقلل من عدد الوحوش التي تواجهها أثناء تنقلك في القصر وبعد ذلك اعبر الباب على الناحية اليسرى واسلك الدهليز حتى تصل إلى الموقع الذي سقطت فيه الثريا واتجه بالفريق إلى حيث نقطة التحول واضغط المفتاح المخفي لينتقل التحكم إلى سكوال وفريقه، الان اصعد السلالم للأعلى حيث يمكنك العبور من تحت الثريا بدون أن تسقط ثم ادخل من الباب المقابل لتواجه خادماً جديداً من خدم التميسيا.

بعد إنتهاء المعركة عد إلى ردهة القصر وانزل السلالم إلى القاع ثم ادخل من الباب على الناحية اليسرى واسلك طريقك إلى الغرفة أسفل الثريا.

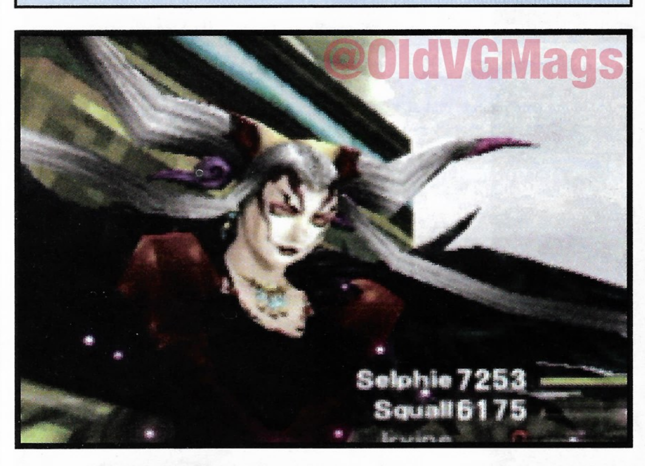
إتجه شمالاً عبر الباب إلى فناء صغير ثم إتجه للناحية اليسرى واسحب القوى الخاصة «سلو» من نقطة السحب، إبحث في النافورة لتجد مفتاح قبو الكنز. اصعد السلالم لتصل إلى الجسر الواهن. إضغط زر ▲ لتعبر خلال الجسر الخشبي والتقط مفتاح مستودع الأسلحة (إذا حاولت الركض سيسقط منك المفتاح وسيتوجب عليك عندها البحث عنه بالقرب من مستودع الأسلحة) عد إلى النافورة عند الفناء واستخدم نقطة التحول لينتقل التحكم إلى الفريق الآخر. الآن وبالفريق الاخر عد إلى الردهة. تسلق السلالم للأعلى ثم اسلك الممر على اليمين لتعود إلى القبو.

استخدم مفتاح مستودع الأسلحة لفتح باب المستودع وادخل لتجد وحشاً مختبئاً في آخر الغرفة قبل الاشتباك معه في معركة عالج أفراد فريقك واربط قوى الحراسة لديك ثم واجه هذا الوحش بعد إنتهاء المعركة عالج أفراد الفريق ثم ابحث في غرف مستودع

الرئيس: تيامات

هذا الوحش الضخم يبدو مخيفاً ولكنه في واقع الأمر لا يشكل أية صعوبة بالنسبة لك يستخدم هذا الوحش هجمة واحدة قوية جداً هي «دارك فلير» ولكنها تأخذ وقتاً طويلاً حتى يقوم بها. استخدم القوى الخاصة «شيل» و«ريجن» و«أورا» على أفراد فريقك. قبل الهجوم على تيامات يمكنك سحب القوى الخاصة «إيدن». بعدها استخدم هجماتك القاضية ضد هذا الوحش ولن تمضي فترة طويلة حتى يكون هذا الوحش منتهياً، ولكن لا تنس استخدام القوى الخاصة «شيل» و«ريجن» و«أورا» والتي سيكون لها دور في تحصين لاعبيك ضد الهجمة الجبارة لهذا الوحش بعد الفوز ستحصل على أداة «ستيتوس جارد» و٣٠ نقطة من نقاط القدرة بالإضافة إلى استعادة جميع القوى المسلوبة منك.







الرئيس: كاتوبليباس

إذا لم تكن مستعداً لهذا الوحش فأنت في ورطة. يصل الضرر من هجماته إلى ٢٠٠٠ نقطة، كذلك يستخدم هذا الوحش القوى الخاصة «ثندر». إبدأ المعركة باستخدام القوى الخاصة «ريجن» و«أورا» على أفراد الفريق ثم استخدم هجماتك القاضية ضد هذا الوحش. إحذر فعند اقتراب المعركة من النهاية سيستخدم «كاتوبليباس» هجمته الأخيرة «ميتيور» والتي يصل حجم الضرر فيها إلى أكثر من ٤٠٠٠ نقطة. يمكنك سحب القوى الخاصة «ميتيور» من هذا الوحش حيث ستستفيد منها في المعارك القادمة. ستحصل على ٣٠ نقطة من نقاط القدرة وستستعيد إحدى قواك لتبقى القوة الأخيرة والتي ستستعيدها من «ثيامات».





الرئيسة: التميسيا

ها نحن نصل إلى آخر خصم في اللعبة. إنس الوحوش الذين واجهتهم من قبل واستعد للقضاء على «التميسيا»، إنها السبب في معاناة كل من إيديا وريناوا وهي أقوى خصم في لعبة فاينل فانتسي ٨، سيتوجب عليك استخدام جميع المهارات التي تعلمتها والأدوات التي جمعتها خلال رحلتك.

تستخدم «التميسيا» القوى الخاصة «التيما» و«ميتيور» و«هولي» والعديد من الحركات القوية كما يمكنها استدعاء قوى حراسة خاصة بها للمساعدة في المعركة ضدك.

لن يكون لديك أي اختيار في الشخصيات التي ستقاتل بها التميسيا، فإذا تم القضاء على إحدى الشخصيات ستحل محلها شخصية أخرى.

إذا تمكنت من إلحاق الضرر بألتيميسيا ستقوم هي باستدعاء «جرايفر» وستترك التميسيا أرض المعركة لبعض الوقت.

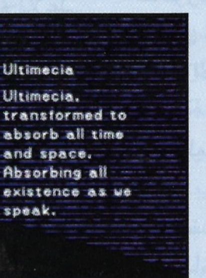
استخدم الاستراتيجية ذاتها في مواجهتك مع «جرايفر» باستخدام القوى الخاصة «شيل» و«ريجن» و«أورا» للمساعدة في المعركة عند قرب هزيمة «جرايفر». ستعود التميسيا إلى أرض المعركة وتقوم بربط نفسها مع جرايفر وتتحول لوحش جبار، وستبدأ المعركة من جديد.

واصل ضربها بضرباتك القاضية مع استخدام القوى الخاصة «التيما» و«ميتيور» عند هزيمتها ستأخذ فترة قصيرة من الراحة لتبدأ المعركة ضد «التميسيا» في آخر تحول لها، وستكون هذه المعركة كابوساً فلدى «التميسيا» هجمات فتاكة مثل «هيلز جد جمنت» والتي تجعل عداد الطاقة لدى جميع أفراد فريقك (١) نقطة فقط.

بعدها استخدم أدوات العلاج لديك مثل «ميجا ليكسير» لعلاج أفراد فريقك وواصل استخدام أقوى مالديك من هجمات للإضرر بهذه الشريرة، وبعد كفاح طويل ستتمكن من القضاء على «التميسيا».

تهانينا لقد تمكنت من القضاء على التميسيا بعد المعركة يمكنك الآن الاستمتاع بالعرض الختامي الذي لن نقول عنه إلا كما قلنا عن عرض البداية..... قمة في الروعة (كما اعتدنا من شركة سكويرسوفت).





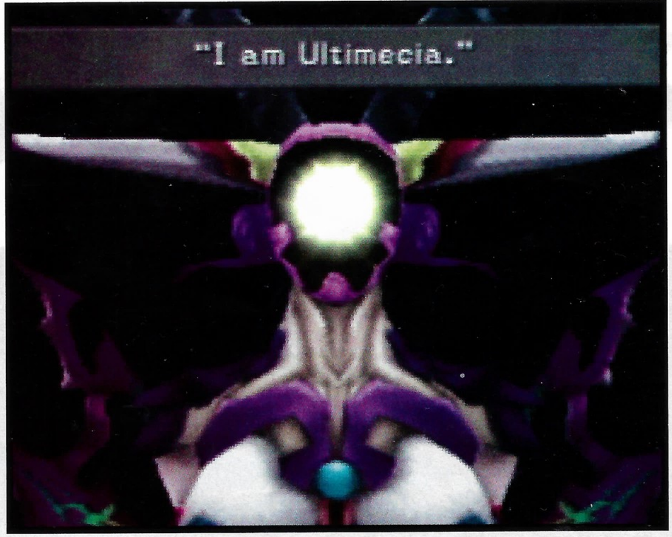












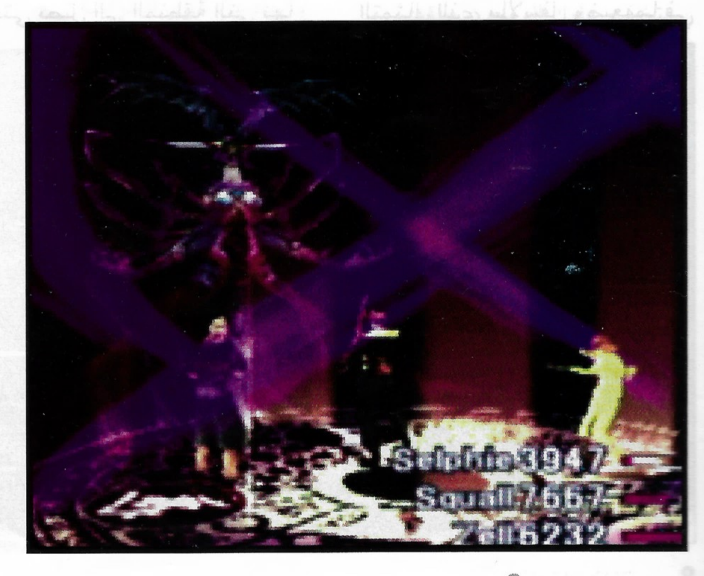


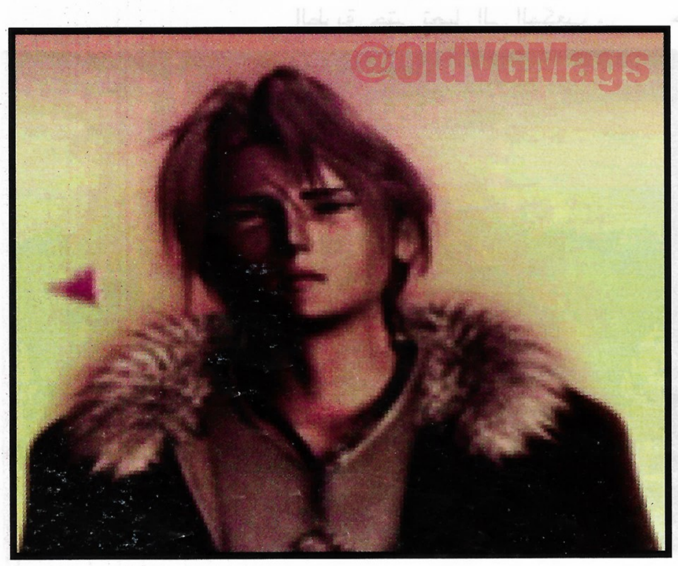
الأسلحة لتجد نقطة سحب. اسحب منها القوى الخاصة «التيما». ثم اخرج من القبو حتى تصل إلى سلالم على اليسار انزل عبر الدهليز المتهالك لتجد نقطة حفظ. احفظ اللعبة هناك ثم انزل إلى الطابق الأرضي باستخدام المصعد. عندما تصل إلى الممر ابحث في الجدار على الناحية اليسرى لتجد الباب السري للخزينة ادخل من هذا الباب لتجد أربعة توابيت والتي ستفتح وتغلق عند تفقدها وعندما يتم فتح الأربعة توابيت جميعها ستواجه خادماً جديداً من خدم «التميسيا» بعد التخلص من هذا الخادم ستجد نقطة سحب في التابوت الأوسط، بعدها عد إلى النافورة في الفناء واتجه عبر الأبواب في الجانب البعيد ثم تسلق السلالم على الناحية اليمنى واتجه عبر الجسر الواهن لتدخل من الباب الذي أمامك مباشرة ثم ابدأ في تسلق المنحدر المحلزوني لأعلى البرج، وعند اقترابك من القمة سترى جرساً يتحرك للوراء ثم للأمام. اضغط زر X لتقفز إلى الجرس ثم اقفز فوقه لتتمكن من القفز للمنصة الصغيرة في الطرف الآخر. اعبر متجاوزاً الثغرات على اليمين لتجد آخر خدم التميسيا ويدعى «ثيامات».

بعد التخلص من «ثيامات» عد إلى برج الساعة واقفز باستخدم الجرس إلى المنحدر الحزوني.

واصل التسلق للقمة وعندما تصل إلى هناك إسحب القوى الخاصة «ستوب» من نقطة السحب على الحافة في الناحية اليسرى. إتجه جنوباً وتسلق واجهة الساعة لتجد سلماً يقود للأسفل.

انزل منه واتجه عبر الممر لتجد نقطة حفظ على اليسار. الان لا تنس حفظ اللعبة هنا وربط قوى الحراسة لكل أفراد فريقك وعلاجهم تماماً استعدادا للمعركة الأخيرة.





الحصول على وحوش الاسـ





أودين: يمكنك الحصول على هذا الفارس في الاسطوانة الثانية بعد طيران مدرسة بالامب. توجه إلى منطقة سنترا رون الموجودة جنوب الخريطة، احذر فوحوش هذه المنطقة يستخدمون قوى «ديث» لذلك جهز دفاع فريقك بهذه القوى. ويفضل أن تستخدم قدرة Enc-None والتي يمتلكها ديابلوس لتتجنب القتال مع هذه االوحوش إذا كانت قوتك لا تسمح لك بمواجهتهم. المنطقة االأولى من سنترا رون بسيطة، فقط اتبع الطريق حتى تصل إلى المكعب الصخري وهو عبارة عن مصعد. بعد أن يصل المصعد إلى الأعلى ستقف أمام سلمين، السلم الأيمن يقودك إلى نقطة سحب «أرو» بينما يأخذك الأيسر إلى غرفة مليئة بالآلات. إضغط الزر الموجود بهذه الغرفة ثم إنزل لأسفل السلم مرة أخرى.

ستلاحظ الآن ظهور زر آخر أمام المصعد، إضغط هذا الزر ثم اصعد عبر الدرج الذي سيظهر على اليسار حتى تصل إلى المنطقة التي بها تمثال يحمل في أحد عينيه ياقوته، إصعد السلم الموجود بجانبه والتقط الياقوته ثم إنزل وتابع الصعود لتصل إلى القبة ومن هناك اتبع الممر الضيق على اليسار ثم اصعد الدرج كي تجد تمثالاً آخر يحمل في أحد عينيه ياقوته.

ضع الياقوته التي التقطتها من الأسفل لتحصل على الرقم السري، بعد ذلك التقط الياقوتتين وعد إلى التمثال الذي بالأسفل وضعهما في







ستدعاء السريين







عينيه، أدخل الرقم السري وستفتح لك البوابة التي بالأسفل ادخل منها واستعد لمواجهة أودين.

لقاء أودين

مشكلة اللغز السابق تكمن في الوقت، فمن المفترض أن تنهي اللغز وتقضي على أودين خلال ١٩ دقيقة، وهذه عملية ليست صعبة إذا كنت تمتلك Enc-None. استخدم حركة «تريبل» على جميع الشخصيات ثم ابدأ بأداء الحركات الخاصة القوية، واحذر من استخدام قوى الحراسة لأنها ستضيع عليك الوقت .. سيقف أودين بلا حراك حتى انتهاء الوقت، بعدها سينفذ حركة يقتل بها جميع الشخصيات. بعد هزيمة أودين ستحصل على بطاقة أودين كما أنك ستحصل على لوك سكرول عند استخدام قوى «مج».

البحث عن ملك تومباري

بعد أن ينضم إليك أودين اتجه إلى مدخل البرج وابدأ بقتال وحوش التومباري وبعد أن تقضي على ٢٠ من هذه الوحوش سيظهر لك ملكهم الذي سينضم إليك بعد هزيمته. قم باستخدام هيست على جميع الشخصيات ثم ابدأ باستدعاء قوى الحراسة.

الامساك بالشوكوبو

جعلت عملية الإمساك بالشوكوبو في فاينل فانتسي ٨ أصعب من السابق، حيث يتوجب عليك أولاً زيارة إحدى غابات الشوكوبو ثم الاستماع إلى كلام حارس الغابة الممل والذي سيعرفك على «Sonar Choco» والتي تستخدم الصوت لمعرفة موقع الشوكوبو و«Ziner Choco» التي تستخدم لإنزال الشوكوبو، كل ما عليك عمله هو إنزل كمية من الشوكوبو الصغار وحل اللغز بحيث لا يتبقى لديك بالمنطقة سوى شوكوبو واحد، عندها افحصه لينادي أمه وتمسك بها.





دووم ترين

يعتبر الدووم ترين أصعب قوى الحراسة، يمكنك الحصول عليها، لأنها تتطلب منك دمج بعض الأدوات التي يصعب الحصول عليها، وهي سالمون رينج Solomo Ring وتحصل عليه من منطقة تير بوينت، وهي المنطقة التي تهبط فوقها لوناتيك باندورا. ستيل بايب تحتاج إلى ستة من هذه الأدوات ويمكنك انتشالها من وحش وينيجو الموجود عند غابة تيمبار وقاعدة صواريخ جالباديا وستة ريميدي بلس Remedy+ وتحصل عليها عن طريق تطوير ١٠٠ من الريمدي.

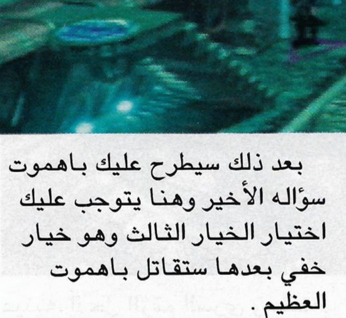
وأخيراً مالبورو تنتيكل Malboro Tentacles الذي يمكنك انتشاله من وحش مالبورو المتواجد في جزيرة الهافن وحول اشتار. بعد الحصول على جميع ما سبق إذهب إلى قائمة الأدوات وتفحص السالمون رينج.

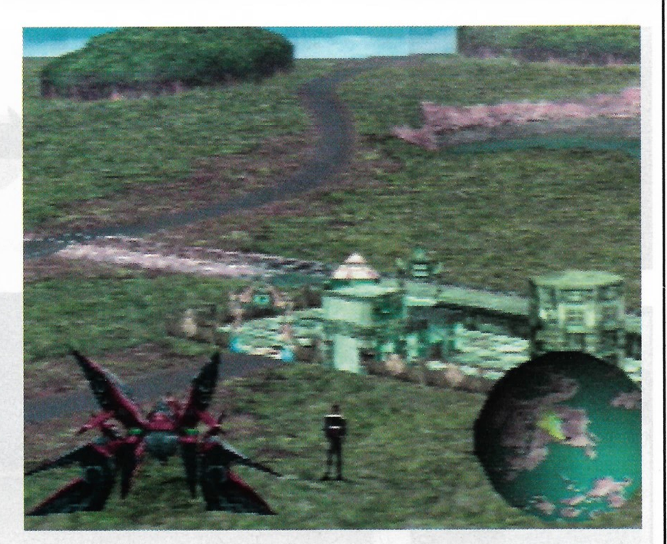




ملك البطاقات

الوصول إلى ملك البطاقات صعب بعض الشيء. تحدث إلى زو على الجسر ثم اذهب إلى العيادة وتحدث إلى الدكتورة كاد والعب معها لعبة البطاقات. بعدها ستخبرك بأن الملك قادم، عد إلى غرفة سكوال واخلد للنوم ليظهر لك ملك البطاقات في المنام وستحصل منه على بطاقة جيلجامش.











خبر تيمبر الهام

عد إلى مدينة تيمبر واتجه إلى منطقة السكة الحديد والجسر لتنقذ الفتاة الصغيرة من القطار، بعدها ستستيقظ في فندق المدينة وستستمع إلى خبر إنقاذ الفتاة الصغيرة.

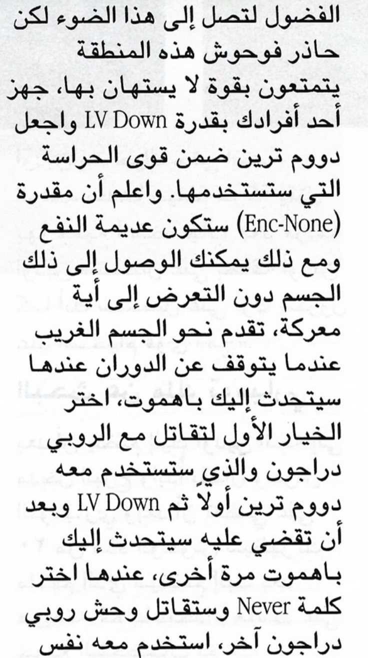
مركز أبحاث الأعماق

أين موقعه على الخريطة؟

للأسف هذا الموقع لا يظهر على الخريطة ولا يمكنك الوصول إليه إلا بعد الحصول على الراجناروك في الجنوب الغربي من الخريطة.

الحصول على قوى الحراسة باهموت

عند دخول هذا المركز المهجور ستشاهد جسماً يتحرك ويشع منه ضوء أزرق، بالطبع سيدفعك الفضول لتصل إلى هذا الضوء لكن حاذر فوحوش هذه المنطقة يتمتعون بقوة لا يستهان بها، جهز أحد أفرادك بقدرة LV Down واجعل دووم ترين ضمن قوى الحراسة التي ستستخدمها. واعلم أن مقدرة (Enc-None) ستكون عديمة النفع ومع ذلك يمكنك الوصول إلى ذلك الجسم دون التعرض إلى أية معركة، تقدم نحو الجسم الغريب عندما يتوقف عن الدوران عندها سيتحدث إليك باهموت، اختر الخيار الأول لتقاتل مع الروبي دراجون والذي ستستخدم معه دووم ترين أولاً ثم LV Down وبعد أن تقضي عليه سيتحدث إليك باهموت مرة أخرى، عندها اختر كلمة Never وستقاتل وحش روبي دراجون آخر، استخدم معه نفس الاستراتيجية السابقة.



بعد ذلك سيطرح عليك باهموت سؤاله الأخير وهنا يتوجب عليك اختيار الخيار الثالث وهو خيار خفي بعدها ستقاتل باهموت العظيم.

مواجهة باهموت

عند بداية المعركة استدعي قوى الحراسة دووم ترين لتتمكن من كف بصر باهموت وإضعاف دفاعه.

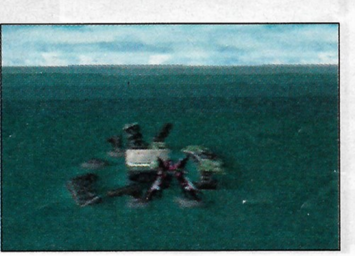
بعد ذلك قم باستخدام أداة «أورا» ونفذ الحركات الصاعقة واستدع جميع قوى الحراسة باستثناء إفريت وبرودارز وكويز اكوتل. وعند تعرضك لأية أضرار من باهموت قم بحسب كيوجرا من باهموت.

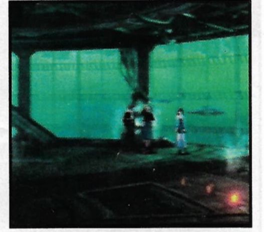
أعماق البحر

بعد هزيمة باهموت ستفتح حفرة















بالأرض، عد إلى الراجنا روك ثم اهبط مرة أخرى في مركز الأبحاث لتجد أن شجرة ضخمة خرجت من الحفرة، وإذا لم تخرج أعد الكرة.

انزل عبر الحفرة واستعد لحل بعض الألغاز.

في الدور الأول:

أربع وحدات ستعمل من أجل فتح الباب للدور الثاني.

الدور الثاني:

شغل وحدتين لتفتح الباب المؤدي إلى الدور الثالث.

الدور الثالث

استخدم الشاشة على اليسار لتشغل أربع وحدات وتفتح غرفة البخار التي بها نقطة السحب «اسونا»، واستخدم المحطة الموجودة هناك لتشغل سبع وحدات أخرى بحيث يصل المجموع إلى ١٧ وحدة. استخدم المحطة الثانية في الغرفة الأساسية لتشغل وحدة واحدة وتفتح الباب المؤدي إلى الدور الرابع.

الدور الرابع:

شغل وحدة واحدة لتفتح الباب المؤدي إلى الدور الخامس القسم٩.

الدور الخامس:

شغل وحدة واحدة لتفتح الباب المؤدي إلى الدور السادس.

الدور السادس:

شغل أربع وحدات لتفتح الباب المؤدي إلى المنطقة التالية.

كل ما عليك عمله الآن هو الوصول إلى القاع حيث ستجد لوحة التحكم، استخدم خانة الحفظ الخفية ثم استعد لمواجهة ثاني أقوى وحوش اللعبة.

مواجهة التيميت ريبون:

لا يمكن الاستهانة بهذا الوحش فهو يمتلك حركة يمكنها أن تقتل الشخصية بضربة واحدة. كالعادة في البداية استخدم دووم ترين ثم قم باستدعاء سيبروس واستخدم هيست على جميع الشخصيات ولا تنس وضع مقدرة ريفايف مع أحد الشخصيات، وأخيراً امتص قوى الحراسة ايدن.

الآن أصبح بإمكانك القضاء على الالتيميت ويبون باستخدام شيفا والحركات الصاعقة التي ستستخدم «أورا ستون» من أجل تنفيذها.





قطع المزهرية

عند زيارة المبنى الكبير في وينهيل سيطلب منك الرئيس مساعدته في الحصول على قطع المزهرية المفقودة، وهي متواجدة في المناطق التالية:

القطعة الأولى:

تفحص التمثال الموجود في نفس المبنى بجانب الدرج الموجود على اليسار.

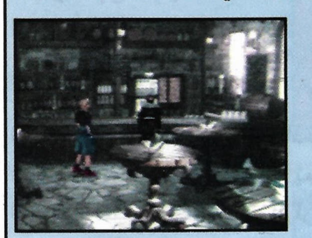




القطعة الثانية:

تفحص جميع القطط المتواجدة في المنزل الذي كانت تسكنه رينا.





القطعة الثالثة:

في محل بيع الزهور تفحص المنطقة ذات الزهور الكثيرة.





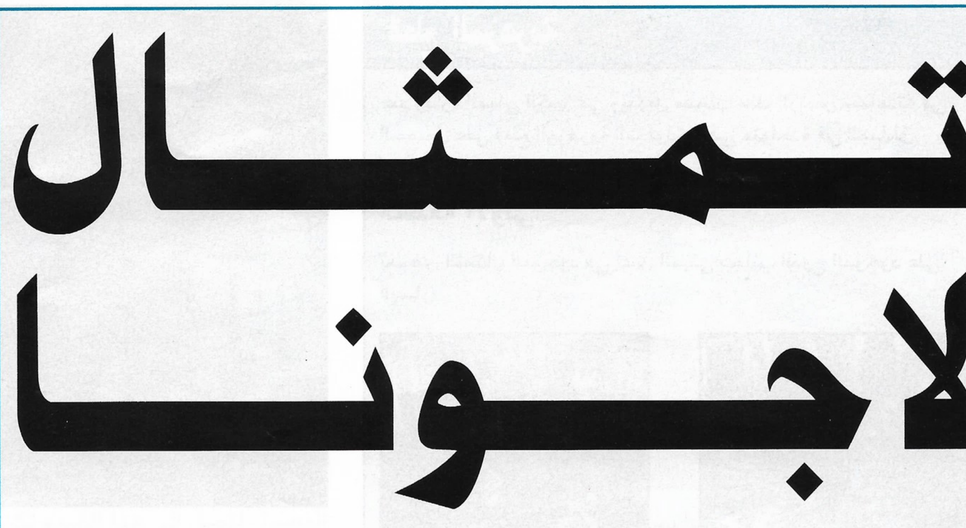
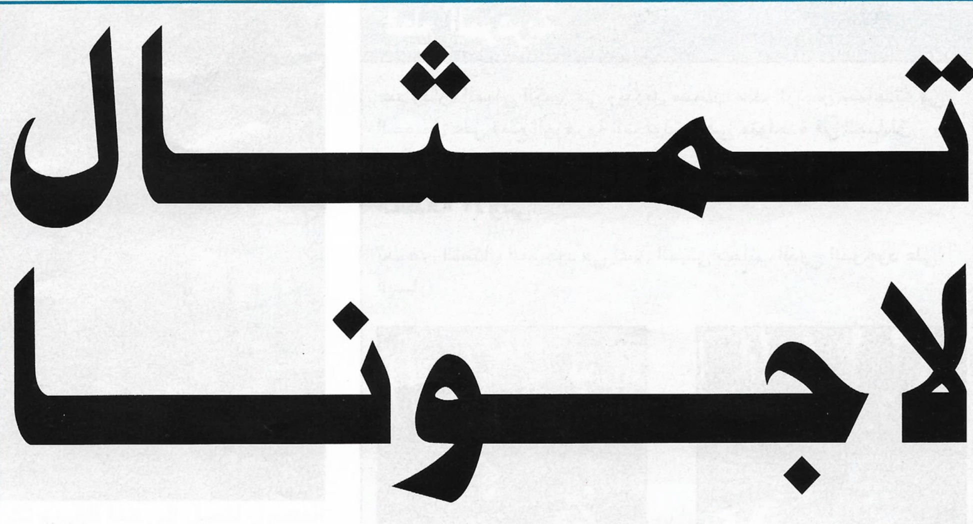
القطعة الرابعة:

تفحص الشوكوبو الصغير الذي يركض عبر طريق الشوكوبو أكثرمن مرة، لتحصل على القطعة والمزيد من الأدوات.

بعد أن تحصل على جميع ما سبق عد إلى الرئيس لتعطيه قطع المزهرية وتحصل على مكافأتك.





تمثال لاجونا

أثناء رحلتك في قرية شومي التي تقع شمال الخريطة سيطلب منك كبير القرية استكمال صنع تمثال لاجونا، إليك قائمة مختصرة بالقطع المطلوبة لذلك وأين ستجدها.

الصخرة الزرقاء

لن تواجه أية مشكلة في إيجاد هذه القطعة فهي موضوعة على يسار التمثال، بعد الحصول على هذه الصخرة سيتبقى عليك إيجاد أربعة صخور أخرى.

صخرة الرياح

للحصول على هذه القطعة يجب عليك العودة إلى المصعد. ستجد صخرة الرياح على اليسار من الفندق. تفقد الصخرة الضخمة وسيتنبه سكوال لوجود صخرة الرياح. بقى الان ثلاثة صخور.

صخرة الحياة

ستجد صخرة الحياة في جذور الشجرة في الناحية اليمنى من منزل حكيم القرية. ستكون صخرة الحياة هي الثالثة من مجموع خمسة صخور.

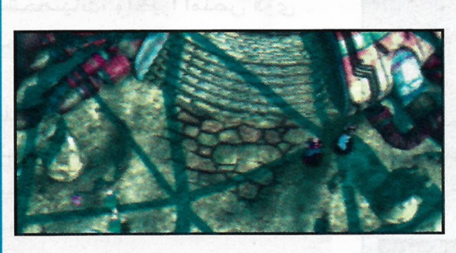
صخرة الظلال

عد إلى السطح عبر المصعد. انزل السلالم وابحث في الناحية اليمنى من المنطقة الظليلة لتجد صخرة الظل، وبذلك سيكون لديك أربع صخرات ويتبقى عليك صخرة واحدة فقط.

صخرة الماء

عملية البحث عن هذه الصخرة لن تكون بسيطة كسابقاتها فصخرة الماء موجودة أمامك ولن تتنبه لوجودها فهي في منزل الفنان، ولا تنخدع بالصخرة المزيفة التي يجلس عليها الضفدع.




المكافأة

ستكون المكافأة على المجهود الذي بذلته هي أداة فينيكس بينيون والتي تمكنك من استدعاء قوى الحراسة فينيكس.

للقصة بقية!

بد حصولك على أداة «فينكس بينيون» يتوجب عليك الذهاب إلى الورشة والتحدث إلى معاون الحكيم لمساعدتك في استكمال صنع التمثال ويبدو أن معاون الحكيم لا يريد مساعدتك لذا توجه بعد المحادثة إلى منزل الحكيم. وتحدث إليه وبعد المحادثة تحدث إلى مخلوق المومبا خارج بيت الحكيم ثم اتبعه عائداً للورشة وانتظر حتى إنتهاء المحادثة بين المومبا ومساعد الحكيم لتعد إلى بيت الحكيم، تحدث إليه ثم عد إلى الورشة مرة أخرى وتحدث إلى مساعد الحكيم الذي سيطلب منك التحدث إلى الفنان وطلب المساعدة منه الآن توجه إلى منزل الفنان الذي سيرفض هو الآخر مساعدتك، عد إلى الحكيم وسيطلب منك إيجاد وسيلة لإقناع الفنان، ولفعل ذلك يجب عليك العودة إلى جزيرة فيشرمان هورايزون وبالتحديد إلى محل الإصلاحات بالقرب من محطة القطار حيث ستجد قرداً هناك سيعطيك دمية تمثل مخلوق المومبا. الآن عد إلى قرية شومي وقدم هذه الدمية للفنان عندها سيوافق الفنان على المساعدة في بناء التمثال. عد إلى بيت الحكيم الذي سيعطيك أداة «ستاتيوس جارد» على مجهوداتك.





مواجهة الطبق الطائر

أثناء استكشافك لمناطق معينة من لعبة فاينل فانتسي ٨ ستلاحظ وجود طبق طائر. ويتوجب عليك البحث عن هذا الطبق، وفي كل مرة تواجه فيها الطبق الطائر سيكون حاملاً معه شيئاً ما، وهذه الأماكن التي ستواجهه فيها.



المواجهة الأولى:

في مدينة وينهيل ويحمل الطبق الطائر في هذه المواجهة بقرة.

المواجهة الثانية:

في شاطئ ماندي، جنوب مدينة تيمبر ويحمل الطبق الطائر في هذه المواجهة رأس تمثال.



المواجهة الثالثة:

في صحراء كاشكا بالد الموجودة في جزيرة شرق منطقة سينترا روبنز وسيكون الطبق الطائر في هذه المواجهة يحمل هرماً.

المواجهة الرابعة:

في شبه جزيرة مستنقع ترابيا شرق مدرسة ترابيا وسيكون الطبق الطائر في هذه المواجهة يحمل شعاراً غريباً.

بعد المواجهة مع الطبق الطائر في المواقع الأربعة إتجه بالراجنا روك إلى الهضبة الموجودة شمال غابة الشوكوبو الموجود في غابة جرانديدي. تجول في هذه الهضبة لتواجه الطبق الطائر مجدداً ولكن هذه المرة ستواجه الإيلين ذو الوجه البريء وبعد هزيمته ستحصل على أداة «آيجيس أميوليت».

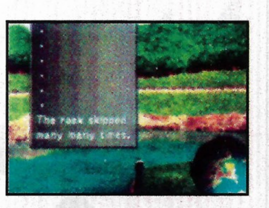
الآن إتجه إلى موقع مدرسة بالامب السابق (الحفرة التي خلفها رحيل المدرسة) حيث ستواجه الإيلين المعروف باسم «بوبو» الذي سيطلب منك اعطاءه «إليكسير» (لذا تأكد من تواجد خمسة أدوات من «الإليكسير» بحوزتك) بعدها سيعطيك بوبو بطاقته التي تعتبر من أكثر البطاقات ندرة في اللعبة.

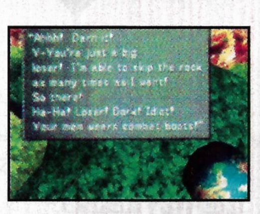


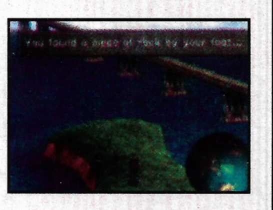




مغامرة بحيرة أوبيل















في الناحية الشمالية من مدينة تيمبر ستجد بحيرة أوبيل وبالقرب منها شبه جزيرة إذا بحثت في المنطقة هناك سيظهر لك خياران، إختر الخيار الثاني ليظهر لك مخلوق ويطلب منك البحث عن صديقه السيد/ قرد وسيخبرك بأن صديقه اتجه إلى مدينة «دوليت» وبأنه يحب التجول في الغابات.

اتجه إلى مدينة دوليت وابحث في الغابة على الناحية الغربية من المدينة، أثناء بحثك ستقابل السيد/ قرد ولكنك لن تتمكن من التحدث إليه الآن عد إلى مخلوق البحيرة الذي سيخبرك بأماكن تواجد السيد قرد وهي:

* جسر السكة الحديدية.
* على الشاطئ في مدينة بالامب
* في شبه جزيرة إيلدبيك.
* في الجزيرة شرق مدينة تيمبر
* في قمة الجبل ذي البحيرة والكهوف
* القرية السعيدة المحاطة بالغابات
* بين الصخور

مما سبق سيتضح لك أن مخلوق البحيرة يقصد أن تقوم بزيارة جميع هذه الأماكن والبحث فيها. أولاً يجب عليك البحث عن الصخور الصغيرة في أربعة مواقع مختلفة.

* الصخرة الأولى:

إتجه إلى الغابة القريبة من دوليت لتجد السيد/ قرد، عندما تجده إرمه بالحصى حتى يرميك هو بحصى منقوش عليها الحروف (U-R-H-A-E-O).

الصخرة الثانية:

ستجد الجزيرة الصغيرة شرق مدينة تيمبر شمال جسر السكة الحديدية إبحث في تلك المنطقة لتجد صخرة منقوش عليها الحروف (R-E-A-I-D-R).

الصخرة الثالثة:

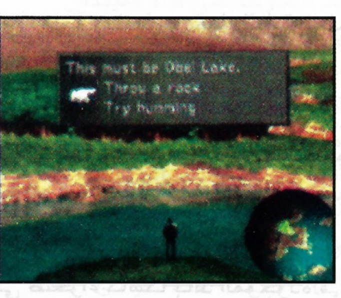
ستجد جنوب مدينة بالامب مجموعة من الصخور إبحث هناك حتى تجد صخرة صغيرة تحمل النقش (S-T-S-L-R-M).

الصخرة الرابعة:

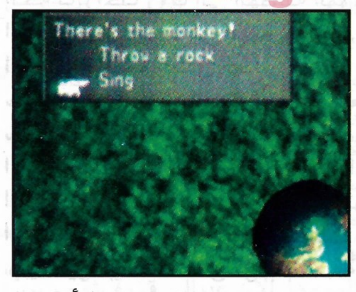
للحصول على هذه الصخرة لا بد أن تكون مركبة الراجناروك متوفرة لديك في قمة جبل يسمى جبل «مونتيروزا بلاتيو» في الشمال الغربي من مدينة تيمبر. إبحث هناك إلى أن تجد طيراً يرقد على بيض فوق الكهف الصغير بالقرب من التلال. قاتل الطير لتجد صخرة صغيرة منقوش عليها الحروب (E-A-S-N-P-D).

بعد الحصول على جميع الصخور الأربعة عد إلى مخلوق البحيرة وتحدث إليه، بعدها اجمع الحروف المنقوشة على كل صخرة لتقرأ رسالة مفادها أن منطقة «موررديد بلينز» تخفي كنزاً.

إتجه إلى منطقة «موررديد بلينز» وهي عبارة عن طائرة ضخمة شمال مدينة إيسثار. استكشف تلك المنطقة وابحث في الأرض لتجد أربعة صخور كل منها يحمل صورة وجه إنسان، بعد حل اللغز الذي يعتمد على المطابقة ستعلم بأنه لا يوجد أي كنز هنا سوى أداة تمكنك من تعليم قوى الحراسة لديك قدرة جديدة. أخيراً لن يكون الكنز متواجداً سوى في شبه جزيرة «إيلدبيك» شمال مدينة بالامب إبحث في شبه الجزيرة لتجد صخرة تحمل نقشا لحروف مبعثرة







مفادها بعد ترتيب الحروف أن الكنز في جزيرة «ميند»، هذه الجزيرة موجودة جنوب مدينة إيسثار. توجه إلى هناك لتجد أداة «لك جي سكرول» التي تفيد في رفع معدل الحظ لدى قوى الحراسة، أما بالنسبة للموقع السادس (وهو القرية السعيدة المحاطة بالغابات) فيقصد بالغابات الغابة شرق منزل إيديا وإذا توجهت إلى هناك ستجد العديد من الحجارة عديمة النفع. والموقع السابع والأخير يقصد به نقاط السحب العديدة المخبأة في جسر السكة الحديدية.



إصدار جديد .. الآن في الأسواق
من ناشر
مجلاتك
المفضلة
الشبكة العربية
للنشر والتوزيع



مسابقة جديدة داخل العدد
ألعاب الكومبيوتر
السنة الثالثة ـ العدد ٢٥ ـ ديسمبر ١٩٩٩
بلاي ستيش
دريم كاست
جيم بوي
@OldVGMags
أول نظرة
جراند ثيفت
أوتو 2
استعراض خاص
فاينل
فانتسي 8
واخيرا
بلاي ستيشن 2
تقرير كامل حول
جهاز سوني الجديد
دبليو دبليو اف 2000
رسلمانيا
اللعبة المنافسة لاتتيود
اضافة الى
ويب آوت 3
ريدي تو رمبل
كراش تيم ريسنج
هايبرد هيفن
ميشون امبوسبل
تريك ستايل
معرض عالم ألعاب طوكيو 99 الخاص بجهاز ننتندو 64



جديد .. الآن في الأسواق
من ناشر
مجلاتك
المفضلة
الشبكة العربية
للنشر والتوزيع



المغامرون الصغار
بلاي ستيشن
ماكس
إربح
3 أجهزة
بلاي ستيشن
@OldVGMags
استعراض خاص
طرزان
إنه ملك الأدغال دون منازع
ألعاب العدد
سبيد فريكس
ليجو ريسرز
رات أتاك
سليد ستورم
داينو كرايسيس
سايرو ٢
زينة
يوم جامر لامي
جي بوليس
مونستر سيد
كاروشي فاينل
تشيس ماستر
فايروس
إف إيه ليجو ريسرز
مجاناً
صورتان كبيرتان
+
الكرت العجيب
+
ملصق رائع
+
صورة داخلية
1020

خريطة عالم فاينل فانتسي ٨

